Mich

59

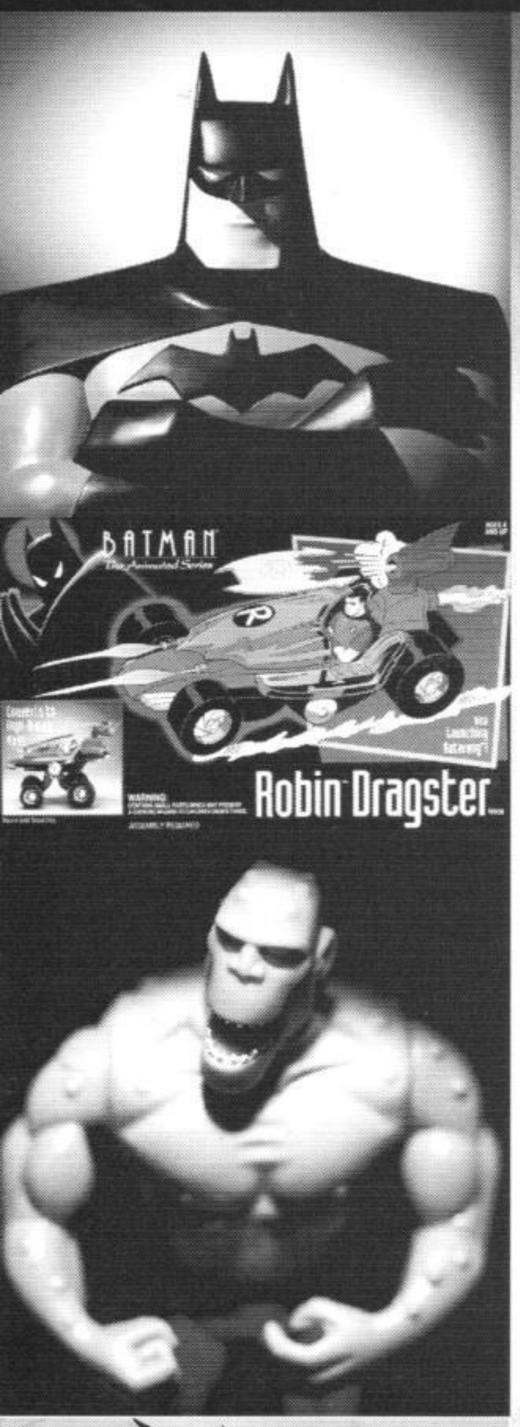
390 PTAS. - 2,3 EUROS

LAMU
LA PEQUEÑA EXTRATERRESTRE

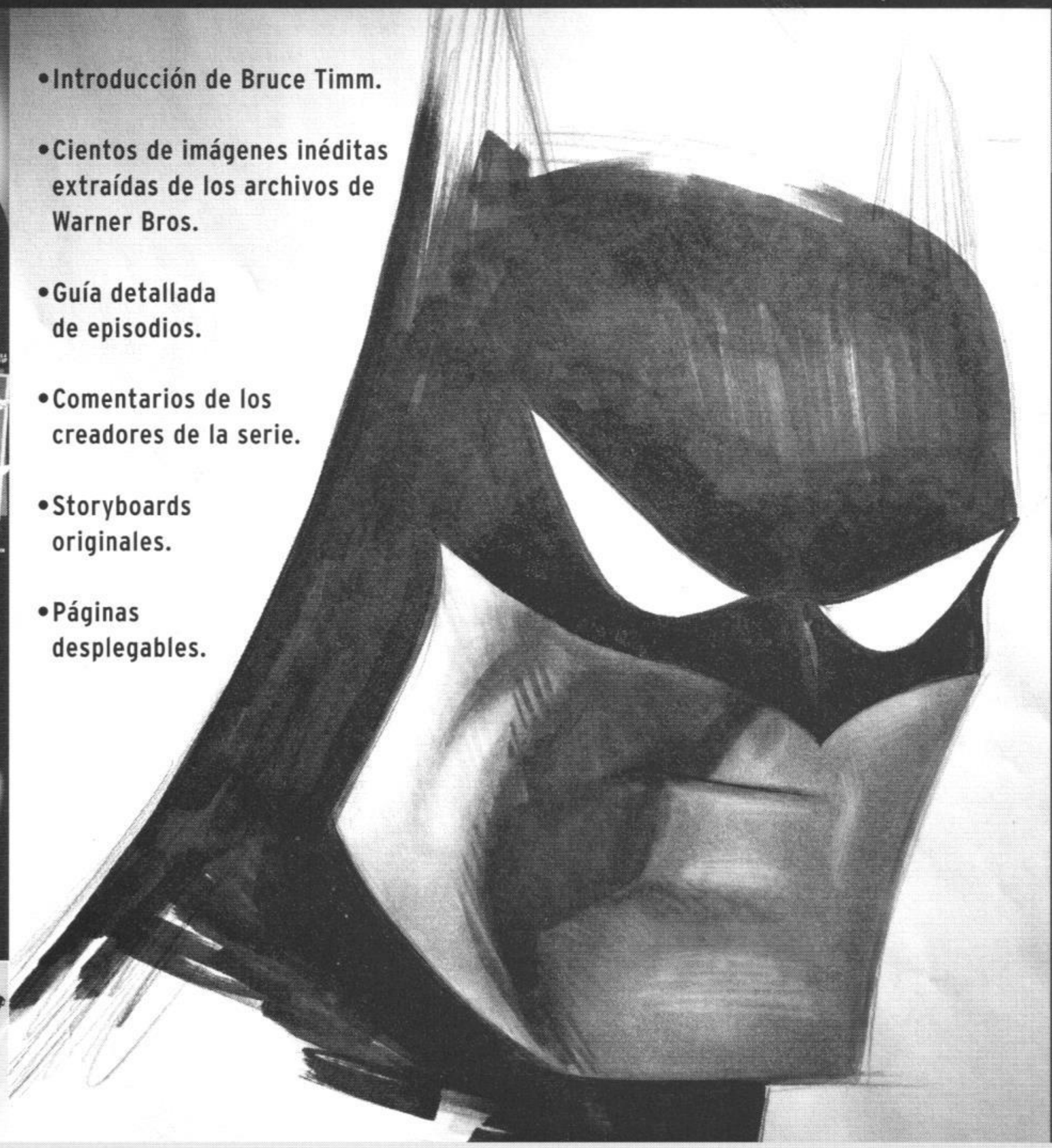
LEGEND OF CRYSTANIA, EL LIBRO

seis 6 asociación

EL LIBRO DE LA SERIE DE ANIMACIÓN QUE HA ROTO MOLDES



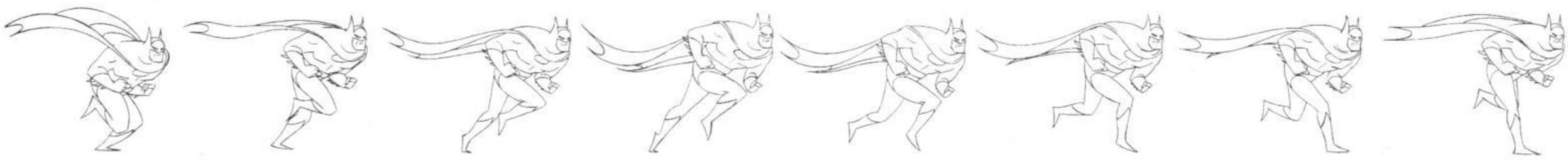
- Introducción de Bruce Timm.
- Cientos de imágenes inéditas extraídas de los archivos de Warner Bros.
- Guía detallada de episodios.
- Comentarios de los creadores de la serie.
- Storyboards originales.
- Páginas desplegables.



Del productor **Paul Dini**, ganador de varios premios Emmy, y el prestigioso diseñador **Chip Kidd**.
152 págs. 4200 ptas. Ya a la venta en diciembre.

BATMAN:

LA SERIE DE ANIMACIÓN



PAUL DINI y CHIP KIDD

Copyright © 1998 DC Comics. All rights reserved. Batman, the DC Bullet logo, and all related characters, names and indicia are trademarks of DC Comics.

NORMA Editorial

NEKO CHAT

CREDITOS

Neko nº 59
(enero, 2000) es una publicación mensual de Seis Asociación. Para cualquier consulta, dirigirse al apdo. de correos 128, 08900 de L´Hospitalet de Llobregat, Barcelona o ennviar un e-mail a nekomail@teleline.es
El © correspondiente a la ilustración de portada es © 1999, Rumiko Takahashi, Shogakukan, Kitty Films.
Coordinación y redactora jefe:
Annabel Espada
Diseño y Maquetación:
Jose A. Luján
Traducción:
Noriko Oba
Colaboradores:
Miguel de la Torre, Eulália Dolz, Pol Garcés, Avellanés Gil, Minami, Ricardo Sánchez, Annabelle Petit.
Fotolitos e imprenta:
Aleu S.A.
Depósito legal:
B-45.275-95

NK

seis asociación

EDITORIAL

Ya hemos entrado en el año 2000, el último del milenio, y con él empieza a hablarse de las novedades de este año. Tenemos un poco de todo, mangas esperados como el *X* de Clamp, otros desconocidos como *Eden* o *Anton*, anime como *Lamu* o *Armagedon*, una especie de clásico.

Este mes dedicamos un artículo a uno de los mangakas injustamente olvidados, Shotaro Ishimori, un autor discípulo de Tezuka innovador en su género, maestro de Go Nagai, al que casi nadie recuerda y que, sin él, el manga no sería lo mismo. Este mes hemos decidido rescatarlo del olvido.

Además, os contamos de qué van las películas de Lamu, una sexy extraterrestre que está a punto de llegar a nuestro país tras su paso por las autonómicas en cómodas cintas. Y cómo no, lo de siempre, el correo, un par de artículos de *Cowboy Bebop* y *Turn A Gundam*, un *Pasando revista* y las secciones habituales.

La Redacción

INTERNACIONAL

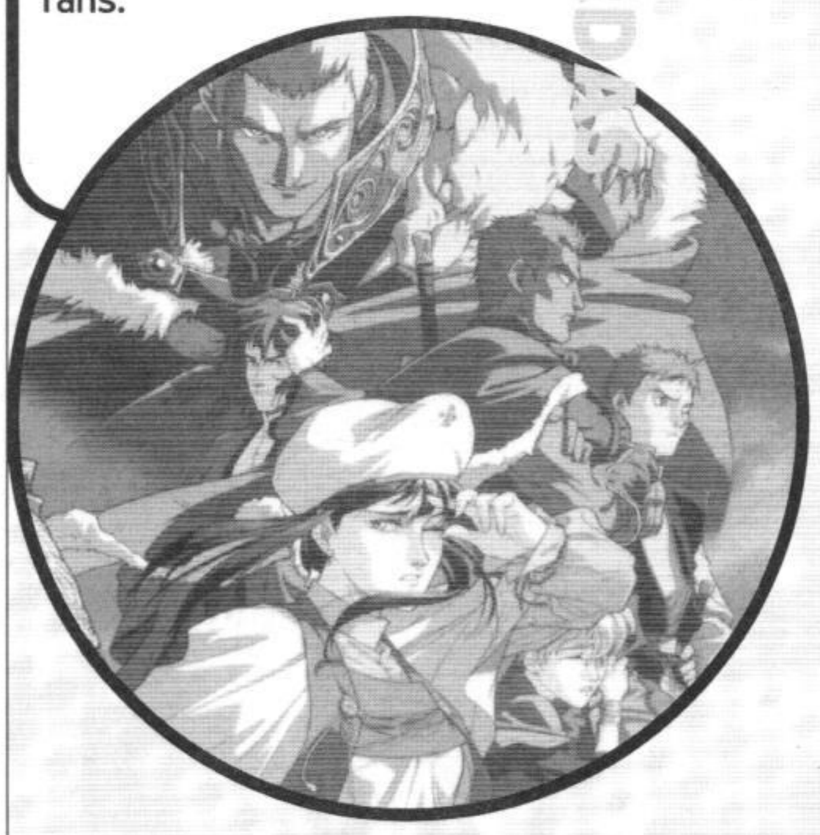
1 NEKO CHAT
3 RADAR
7 PUNTO DE VISTA
11 NEKO FILE
Pasando revista
Cowboy Bebop
Shotaro Ishimori
legend of Crystania
Turn A Gundam
Rin Taro
15 ONGAKU FILE

INTERNACIONAL

RADAR 35
FOCO 29
Arms
NEKO FILE 37
lamu
MOSHI MOSHI 46

NO TE PIERDAS

El libro de ilustraciones de este mes es *Legend of Crystania*, un interesantísimo libro que incluye entrevistas, bocetos y magníficas ilustraciones de esta película que sigue la estela de *Lodoss* y que es, casi, compra obligada para los fans.



OPINON INVITADA

Este mes tenemos como invitado a un otaku llamado J.M. Berengueras que se animó a mandarnos por e-mail su opinión, en principio para el Speaker´s corner pero que hemos decidido pasar a esta sección porque sabe resumir uno de los grandes problemas del manga en España.

¿EL OTAKU OPINA O EL OTAKU CRITICA?

Después de un largo tiempo de incursión en este mundillo, he llegado a la conclusión de que el otaku -o fan, o friki, como le quieras llamar- no opina, sino que sólo sabe criticar. No apreciamos lo poco que tenemos, sino que, encima, lo criticamos.

Estamos luchando durante meses, incluso años, para que se llegue a publicar cierto manga. Luego llega el momento en que, por fin, dicho manga ve la luz. Pero lo primero que hacemos es decir "esta edición no me gusta". Luego, al comprarla (si llega el caso), o hay errores en la traducción, el precio es abusivo o el papel es de mala calidad. Total, que dichos mangas, los cuales tanto hemos deseado, son un rotundo fracaso (véase el caso de Patlabor).

Con el anime pasa lo mismo. Deseamos durante mucho tiempo llegar a ver una serie, una película o un OVA, pero cuando por fin lo tenemos entre nuestras manos decimos cosas como que "el doblaje es pésimo" o "la animación es muy mala".

Aquello que tanto hemos deseado, que por tanto hemos luchado, se ve abocado a un rotundo fracaso, nada mas y nada menos que por nuestra culpa. En el momento de pedir somos muy rápidos, pero a la hora de actuar... Ahí falla algo. No sabemos conformarnos con lo poco que tenemos, siempre pedimos más. Y al obtener ese "más" no sabemos apreciarlo suficiente.

Hemos de ser menos críticos y hay que aprender a apreciar lo poco que tenemos. Y, si nos llega algo nuevo, démosle una oportunidad.

J.M. Berengueras

NUNCA TE ACOSTARAS...

Estudiando japonés, o intentándolo, al menos, nos encontramos con que la palabra azuma, que significa "mi mujer", a veces es empleada en textos cultos en vez de higashi, el vocablo que significa este. La historia se remonta al siglo I, en el que cierto emperador llamado Keiko envió a su hijo Yamato Takeru a combatir contra las poblaciones del este. Atravesando el mar para cumplir su misión les asaltó una terrible tormenta. Pensaban que iban a perder la vida hasta que la esposa del príncipe, la princesa Oto Tachibana dijo que creía que la tormenta había sido enviada por el rey de los mares y que pedía un sacrificio, y que ella se ofrecía en lugar de su marido para que pudiera volver sano y salvo al lado de su padre tras cumplir su misión. El príncipe ordenó que arrojaran al mar ocho esteras de junco, ocho tatami de cuero y ocho de seda sobre los que se arrojó la princesa. Las olas se apaciguaron de repente y permitieron que el príncipe llegara a Kasusa.

Siete días después un peine de la princesa fue arrojado a las playas de Kasusa. El príncipe lo encontró y mando construir en ese lugar una tumba a su amada princesa. Tras salir victorioso del combate, el príncipe eligió volver por tierra a la capital, pero antes de dejar Kasusa se detuvo en una colina, miró largo tiempo hacia el este y dijo "Azuma waya", es decir, "Oh, mi mujer".

Por esto, después de tanto tiempo, la palabra azuma ha acabado sustituyendo a higashi cuando se quiere hablar en sentido elevado del este. Una bonita historia, ¿verdad?

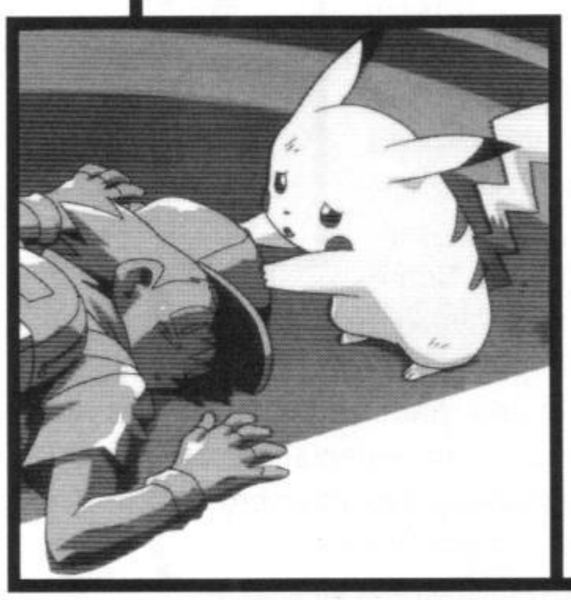
RADAR

JAPÓN

Hayao Miyazaki ya se ha puesto las pilas tras el estreno de **Mis vecinos los Yamada** y ya se ha puesto en su nuevo proyecto. Recupera una de sus aficiones más conocidas, los **cerdos**, y nos cuenta la historia de una chica y sus padres, que por cosas de la vida son cerdos. Suele pasar en las mejores familias. Ella tiene 10 años y se llama Chihiro, y da título provisional a la película, que de momento será **Sen to Chihiro no Kamikakushi**, algo así como Mil y la huida de Chihiro, que se planea estrenar en algún punto del 2001. Por otra parte, Miyazaki trabaja en tres cosillas para su museo, una de ellas una **secuela de Totoro** titulada Mei to Konekobus, o sea, Mei y el gatitobus. Babeando estamos.

El estudio **Gainax** sigue trabajando, y su próximo lanzamiento será una OVA que se editará en marzo. Se titulará **Furi-kuri**, la animación será del estudio IG -Blueseed, Ghost in the Shell-, dirigirá el dibujo Hiromasa Ogura, la animación Imaishi Hiroyuki y los diseños del venerado Yoshiyuki Sadamoto. Estamos impacientes.

Por si no fuera suficiente la popularidad de **Pikachu** en Japón, ahora los de **Nintendo** quieren montar un **parque temático** dedicado a los Pocket Monsters en Tokyo. Se supone que habrá diferentes atracciones... ¿como el ataque epiléptico de Pikachu? Ya se verá, pero eso indica claramente la popularidad del bichejo.



Ya os lo anunciábamos el mes pasado, tras la derrota de Enishi Roruni **Kenshin** tenía toda la pinta de acabar, y así ha sido: el **tomo 28 ha sido el último**. Y no hay que quejarse, tras la despedida de Sanosuke, Megumi y demás, pasan los años y vemos cómo Kenshin ha dejado de ser un ronin, Yahiko sigue salvando a Tsubame de los matones y Kaoru y nuestro prota se han casado y engendrado a un tal Kenji... Todo muy bonito y un perfecto happy end. Como bonus, una historia corta de Watsuki tipo gakkuen bastante simpática.

Si hay algo popular, son los remakes, nuevas versiones de series o películas antiguas. Le ha tocado a **Kaze makase tsukikage Ran**, un drama televisivo de la época feudal que ha acabado como anime. Madhouse es la encargada de adaptar las aventuras de Ran, **un samurai sin amo**, que encuentra en un camino a Myao, una chica experta en artes marciales con la que decide viajar. Van encontrando aventuras y dificultades, y por lo visto cosechó bastante popularidad en su día, sólo hay que ver cómo responde el público actual. Dirige Akitaro Taichi, y los diseños son de Hajime Watanabe.

©Akitaro Taichi, Mad House, Bandai Visual

©1999, Nagai Go, Dinamic Kikaku, SPE visual works

Sakura Taisen, o **Sakura Wars**, como también se la conoce, es una OVA basada en un videojuego que contaba con los diseños de Kosuke Fujishima. Aunque parece que nos repetimos más que el ajo, hay nuevo proyecto para el 2000 en forma de nuevo juego, serie de televisión e incluso una película. Todo está basado en el videojuego **Sakura Wars 3- Paris wa moeteiruka**, que en esta ocasión será para la nueva consola de Sega, Dreamcast. Por lo pronto el mes pasado salió a la venta el primer capítulo de la OVA, y estamos a la espera de la serie de televisión y a saber más noticias de la película. Para completarlo habrá unos cuantos cd-drama, cajas recopilatorias de lujo y unas cuantas cosillas más.

Legendo of the galactic heroes es una saga larguísma, inacabable y muy, muy popular en Japón. Tokuma Shoten ha anunciado la **edición de una OVA** de siete capítulos entre el pasado mes de diciembre y junio del 2000. En esta ocasión el protagonismo recae en Yang Wen-li, y en el aspecto técnico tenemos a Ishiguro Noboru, un veterno de Macross y Megazone 23 como director del anime. Promete bastante.

La próxima primavera saldrá a la venta una OVA titulada **Amon Devilman Mokujiroku** -*Apocalipsis del demonio Amon*-, una historia que comienza con el brutal ataque a la familia Makimura. Akira Fudo, el priotagonista, s**e transforma en Devilman** al haberlo perdido todo, su amada Miki y su familia. Es una serie oscura y violenta, esta versión es más parecida al manga que la televisiva, y erstá clasificada para espectadores de más edad. El director general es Toyoo Ashida, el diseño de personajes de Yasushi Nirasawa y el estudio encargado del proyecto el Studio Live.

El nuevo milenio, o por lo menos el año 2000, parece cargado de novedades. **Macross** también se prepara para el nuevo siglo, en esta ocasión utilizando las más modernas tecnologías. Será un **proyecto de CGI**, gráficos por ordenador, y colaboran los mejores del género, el estudio Gonzo, Miyatake Kazutaka, uno de los fundadores del estudio Nue, y cómo no Shoji Kawamori, uno de los clásicos en esta macrosaga galáctica. En cuanto a la historia, sólo sabemos que estará centrada en Lauryn, la hermosa heroina, un soldado llamado Redline, y una misteriosa muchacha llamada Karno.

Los juegos para **Dream cast** empiezan a tener protagonismo, y aquí tenemos uno nuevo titulado **Inocent tears** diseñado por **Hiroyuki Utatane**, por lo que en el apartado gráfico no va ha haber quejas. La historia es bastante dramática, quince ángeles o ángeles caídos que luchan por sobrevivir en un Tokyo destrozado donde los ángeles cazan humanos para comer, o sea, son los malos de la pelicula.

Angélique-Shiroi Tsubasa no Mémoire -memoria de alas blancas- es una OVA que empezará a distribuirse en marzo basada en un videojuego y cd-drama de gran éxito, protagonizada por bollycaos masculinos y femeninos y que narra la historia de amor entre ángeles y humanos. Dirige Akira Shimizu y los diseños son de Akemi Hayashi.

Urbacks es una novela de **Satoru Akahori** que será publicada en la revista **Dengeki Animation**, una publicación de reciente aparición que viene a sustituir, más o menos, a **Looker**, que cerró hace casi un año. El protagonista, que da título a la novela, está perdiendo la memoria y sólo recuerda la cara de Lonely y la destrucción de su pueblo natal. Veremos qué consigue la imaginación de Akahori.

© 1999 KOEI

© GENCO

Satoshi Kon no ha parado de trabajar tras Perfect Blue, y ya tenemos fecha de estreno para su nueva película, algún momento del año 2000. Se titulará **Sennen joyu** -actriz de siempre-, y cuenta la historia que una actiz llamada Chiyoko Fujiwara, de la época dorada del cine japonés, que ya retirada relata en una entrevista cómo era la vida en aquel entonces. Satoshi Kon es el director y quien ha tenido la idea original, los diseños corren a cargo de Takechi Honda y la producción ha sido de Mad House. Esperemos que su nueva película también llegue a España.

La nueva saga se llama **Street Fighter Zero**, la archinocida historia de aspirantes a luchadores, pero a estas alturas poco podemos decir de sus motivaciones, de qué va la historia y demás: seguro que todos vosotros la conocéis de sobra. Como curiosidad, la voz de Ryu es la de Cain Kosugi, un luchador de verdad. Curioso.

©1999 Capcom, Polydor manga

Es curioso el origen de las cosas. **Bikkuriman** es una serie muy famosa de hace 15 años que saltó a la fama gracias a unas chocolatinas, qué cosas. Ahora el Studio Comet quiere **aprovechar la nostalgia** para que apoye a **Bikkuriman 2000**, la nueva saga de la serie. La historia habla de Takeru, un ángel en periodo de rodaje que topa con Super Zeus Z y le cae el marrón de salvar el mundo. Parece una serie simpática...

© Lotte, BP, Shogakukan, Television Tokyo, Nas

Rokumon Tengai Moncolle Knight es una nueva serie de televisión basada en una de las calenturientas ideas de **Satoru Akahori** -*Cazadores de magos, Saber Marionettes*-, protagonizada por un chico de diez años llamado Mondo, muy aficionado a un juego de cartas llamado **Monster collection**. Hasta que un día descubre que realmente están amenazados por el mundo de los monstruos, y con la ayuda de su amiga Rokuna decide luchar contra ellos. Además de Akahori, en el proyecto también encontramos a Atsuko Nakajima, diseñadora de *Ranma y ¡Estás arrestado!*, entre otras cosas.

© 2000 Blame graphics, SUPLEX, SEP

Gosho Aoyama ha alcanzado la fama con **Detective Conan**, y ahora están editándose unas cintas con la versión animada de algunas de sus series cortas. Se titulará **Aoyama Gosho Tanpenshu 2**, y estarán dirigidas por Osamu Nabejima con diseños de Atsushi Aono. La baza de la cinta es que cuatro de las historias son conocidas por aparecer en su primer recopilatorio de historias cortas pero hay dos inéditas.

©1999 Gosho Aoyama, Shogakukan, Kyokuichi Tokyo Movie, Polydor

Si sois fans de **Escaflowne** y esperáis ansiosos el estreno de la nueva película, ya podemos daros algunos datos más. Habrá **dos nuevos personajes**, uno ya confirmado, una chica llamada **Sora**, servidora de Folken y que es mitad bestia mitad humana. El método de transporte será un poquito diferente, Hitomi acaba en Gaea tras cantar una misteriosa melodía. Y algo podemos decir del otro personaje, ya que la productora, Sunrise, organizó un casting de dobladores para econtrar a alguien que interpretara a Ryuon, un especialista en comunicaciones miembro de los Dragon Slayers.

USA

Parece ser que **Kareshi kanojo no jijo**, la última serie animada de Hideaki Anno y Gainax ya ha encontrado alguien que la quiera, al menos para Estados Unidos. Pero por el momento no se sabe nada más, sólo que la compañía es **The Right Stuf International**.

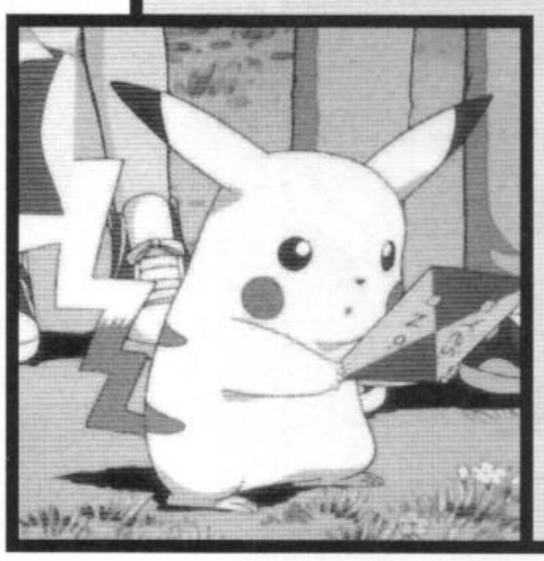
Parece haberse desatado la fiebre de "a ver quién consigue los derechos del nuevo anime antes". Ahora le ha tocado a **Urban Vision**, que anuncia ufanosa que posee los derechos de **Petshop Of Horrors**, un anime que hace nada se paseaba por las pantallas japonesas. El primer volumen aparecerá el 28 de marzo, con dos capítulos por cinta, en versión doblada y subtitulada.

Hasta ahora la primera película de **Pokemon** ha sido una de las revelaciones de la semana de su estreno, y en sus cuatro semanas de estreno lleva ya recaudados la friolera de **2.343.365 dólares**, y ocupa la sexta plaza del listado del Daily Variety. Por su parte, **Mononoke Hime** ha recaudado 212.161 dólares, pero hay que tener en cuenta que sólo se proyectará durante seis semanas.

Desde que **Bandai** se ha metido de lleno en el manga y anime en USA, las cosas van cada vez mejor. No sólo han editado Gundam, que ya era hora, sino que además empiezan a traer **juguetes**, las maquetillas de plástico de **Gundam Wing**, por lo pronto. De momento sólo se encuentran en los **Toys R Us californianos**, pero pronto pasarán al resto del país. Y por si fuera poco, la próxima primavera la serie de televisión de Gundam Wing se emitirá en el canal Cartoon Network, en el programa Toonami, el de más audiencia del canal. La envidia nos corroe...

El DVD parece haber entrado con fuerza en el mercado del anime. Mientras los japoneses van editando cositas, como recopilaciones de *Slayers* y las últimas novedades, los americanos también están dispuestos a seguir el carro del progreso. Por el momento quienes quieran podrán tener **Urusei Yatsura - Lamu** para los amigos- en cómodos DVDs, y ya admiten pedidos. A ver si siguen así.

Los juegos de cartas de **Pokemon** son todo un fenómeno en Estados Unidos. Los niños **no sólo se pelean** por ellas, ahora por lo visto son ofensivas. Y es que resulta que en dos de ellas aparece un kanji que **puede resultar ofensivo** para la comunidad judía y para los supervivientes del holocausto nazi, así que los personajes de Goldbat y Ditto han tenido mala suerte. El caso es que el kanji es el "**manji**", un símbolo milenario budista que en Japón significa buena suerte y que los nazis adoptaron. Qué cosas, con esto sólo conseguirán que los niños se peleen aún más por la carta retirada.



SUDAMERICA

PUERTO RICO

Definitivamente, hay gente que se aburre, y mucho. Un representante de la ciudad de Puerto Rico pide que se realice una investigación formal respecto a la histeria por **Pokemon**, atención, después de la histeria que ha provocado en Estados Unidos. Quieren hacer un estudio detallado de la popularidad de las tarjetas coleccionables, los videojuegos y demás merchandising. Sin comentarios.

MEXICO

Parece ser que las cosas están animándose un poquito, por el momento se empieza a emitir **Evangelion** en Direct TV y se anuncia **Saber Marionette** y tres estrenos sorpresa, aunque prometen que serán interesantes. A esperar tocan.

EUROPA

BÉLGICA Y FRANCIA

Dynamic-Benelux es una editora francesa muy conocida por ser la encargada de editar **Lady Oscar** -*La rosa de Versalles*, que anuncia nuevas novedades. Por una parte, **Nazca**, una historia que mezcla el kendo japonés con la cultura inca, **Cowboy Bebop**, ya todo un clásico en nuestro continente, y para acabar *Aika,* otra de esas series que pronto acabarán en España protagonizada por una chica de diminuta minifalda.

ITALIA

La televisión italiana sigue siendo una maravilla para nosotros. ReteA - MTV tiene una programación de lo más interesante, encabezada por **Golden Boy**, los miércoles a partir de las once y media de la noche en versión íntegra y los jueves a las diez en versión editada, justo después de **Cowboy Bebop**. Telenapoli emite **Ken il guerriero**, que por lo visto no es Kenshin sino **El puño de la estrella del norte**, *L'uomo Tigre* y *Lamu,* un clásico. RTV SanMarino emite un viejo conocido, **Magico Dan**, y Tele Romagna vuelve con **Captain Harlock,** una de esas series que ya nos gustaría volver a ver.

nostromo

juegos
comics
video

carlos cañal 24 41001 sevilla tlf/fax 954 211 818
¡IMPORTAMOS DIRECTAMENTE DESDE JAPON!
nostromo@lv426.net

¡NUEVA TIENDA!

imagenes SHOP

TE PRESENTAMOS UNA NUEVA TIENDA,
DONDE ENCONTRARÁS:

Ofertas de todo tipo / Un gran surtido en merchandising
Libros de ciencia-ficción / Material de cine / Vídeos
Posters / Rol / Warhammer / Comics (nacionales y de importación)
Libros de ilustración

TODO EN 200m² EN EL CENTRO DE VALENCIA
LA TIENDA QUE QUERÍAS.
ALGO TOTALMENTE DIFERENTE
QUE TE SORPRENDERÁ

SEGUIMOS PROPORCIONANDOTE LOS MEJORES COMICS EN:

imagenes COMICS

C/ Pelayo, 18 (46007) Valencia.
Telf.: 96 352 05 73

Y A PARTIR DE AHORA, UN NUEVO CONCEPTO DE TIENDA EN:

imagenes SHOP

C/ Ruzafa, 14 (46004) Valencia.
Telf.: 96 394 39 24

LA LISTA DE LA COMPRA

Yu-Gi-Oh **nº 15 (japonés). Shueisha. Por Kazuki Takahashi. ISBN 4-08-872772-X.**

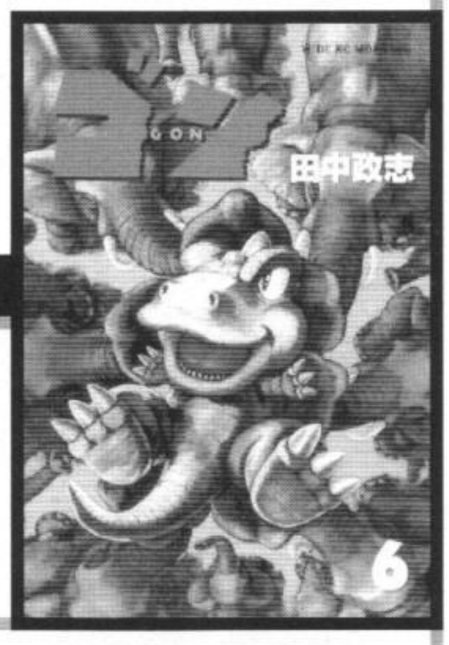
Increíble pero cierto, este curioso manga sobre una especie de rompecabezas egipcio con protagonista pelopincho es todo un fenómeno en Japón, el manga sigue tirando de la revista Shonen Jump con un tema más o menos original.

Inuyasha **nº 12 (japonés). Shogakukan. Por Rumiko Takahashi. ISBN 4-09-125582-5.**

Y sigue, sigue... La historia de amor entre Kagome, Inuyasha y el espíritu de la sacerdotisa continúa, aderezado con monstruos, historias de terror y bueno... bastante buen humor. Y nosotros aún esperando a que llegue a España un día de éstos.

Gasaraki **nº 2 (japonés). Kadokawa. Por MEIMU. ISBN 4-04-713294-2.**

Un anime de mechas que se precie debe tener manga, y aquí tenemos la adaptación de un autor desconocido que ha logrado crear una decente adaptación. De momento la historia parece que se mantiene y sigue con el interés.



Gon **nº 6 (japonés). Kodansha. Por Masashi Tanaka. ISBN 4-06-337396-7.**

Uno de los mangas más vendido en España -es cierto-, es la historia de este simpático y cabezón dinosaurio que en este tomo se dedica a "cuidar" de unos pobres pajaritos que le caen en la cabeza. Uno de los mangas más interesantes.

3X3 ojos **nº 32 (japonés). Kodansha. Por Yuzo Takada. ISBN 4-06-336830-0.**

Y ya llevamos 32 tomos y la cosa sigue... es casi increíble cómo la historia puede durar tanto, con nuevos personajes, el pobre Wu perdiendo la cabeza literalmente y la adorable Pai...

H2 **nº 32 (japonés). Shogakukan. Por Mitsuru Adachi. ISBN 4-09-125602-3.**

Si antes hablamos de que *3X3 ojos* duraba, aquí tenemos otra historia de béisbol de Adachi que también sabe aguantar el tipo, con el típico triángulo amoroso, el afán de superación, los partidos emocionantes... Eso sí, te tiene que gustar el béisbol.

I''s **nº 12 (japonés). Shueisha. Por Masakazu Katsura. ISBN 4-08-872791-6.**

La historia de Katsura sigue en la brecha, el triángulo amoroso entre las chicas clónicas del autor y el pobre chico que va quejándose y tiene a dos jovencitas bebiendo los vientor por él... para que luego se queje.

Tenchi Muyo! in love **nº 2 (japonés). Kadokawa. Hiroshi Neguishi, Akira Matsubara. ISBN 4-04-712207-6.**

En Japón *Tenchi Muyo!* sigue siendo un auténtico fenómeno, y aquí tenemos el segundo volumen de *Tenchi Muyo in love!*, la película que aumentó aún más la popularidad de la serie y que, lástima, no funcionó bien en España.

KOKO WA GREENWOOD

por Eulália Dolz

Aquí tenemos uno de esos animes que gozan de gran popularidad en Estados Unidos y que tienen una respetable legión de fans dispuesta a cantar su alabanzas. Así que, cuando tras tantas recomendaciones nos hacemos con esta OVA de seis capítulos entendemos a qué viene toda esa fama.

Y es que se trata de una historia romántica, no totalmente shojo sino una historia romántica que se publicó en la revista *Hana to Yume* de Hakusensha y está basada en un manga de Yukie Nasu. Antes de nada, debéis saber que las historias que se publican en esta revista no son shojo tipo *Card Captor Sakura* o *Marmalade Boy*, suelen ser un poco más ácida y para chicas algo más mayores.

Pues nada, el protagonista se llama Kazuya Hasukawa, y la historia comienza cuando comienza el instituto un mes después que sus compañero a causa de una úlcera que le obligó a hospitalizarse. Por si no lo sabíais, no es normal tener una úlcera tan joven , pero la verdad es que el pobre Kazuya tiene motivos más que suficientes: vivía con su hermano y su joven esposa, con la que se acababa de casar, pero la situación era insostenible porque Kazuya se enamora de su cuñada, Sumire, que es tan buena persona que es la única del mundo que no conoce los atormentados sentimientos que su "hermanito" pequeño siente por ella. Porque por si fuera poco el hermano mayor de Kazuya, Hiro, sabe que él ama a su esposa y que encima sospecha que se casó con ella para salvar las apariencias, porque le gustan los hombres.

La verdad es que no, ama a Sumire, pero no puede evitar burlarse de su hermano pequeño cada vez que sale la ocasión... tiene algo de mala idea, todo hay que decirlo. Así que el pobre Kazuya decide irse a un colegio interno, donde trabaja su hermano, y los encargados de los dormitorios descubren lo divertido que es burlarse de él... así que se unen al club. Le asignan la zona Greenwood, donde por lo visto meten a todos los tipos raros del instituto. Pero es que además, lo peor llega cuando Shun, su compañero de habitación resulta ser una chica, pero como hubo cierto error en su certificado de nacimiento debe acudir a un colegio masculino... e incluso dormir en una habitación con otro chico. Para que luego digan que Wataru Yoshizumi es tan original.

Al ser una OVA hay algunos capítulos originales, como uno en el que ruedan una película para el festival del instituto, otro en el que una fantasma se encapricha de Mitsuru, o cuando por fin el pobre Kazuya encuentra a otra chica... que ha estado con otro tipo durante diez años. Y es que el chico tiene mala suerte...

Es una historia romántica, divertida, no excesivamente larga y que vale la pena tener en cuenta. No sabemos si llegará a España, no sabemos si alguien la conoce, pero el caso es que nos ha gustado mucho concederle este destacado.

FICHA

AUTORA: YUKIE NASU
ESTUDIO PIERROT

© 1991, Yukie Nasu, Victor entertainment

D.N. ANGEL

por Minami MANKO

Tras la buena noticia de la publicación de *Brain Powerd* en España podemos deleitarnos con una obra del mismo autor pero algo anterior.

Yukiru Sugisaki es un mangaka japonés que no había acabado de dar el salto pero que gracias al encargo de la adaptación a papel de *Brain Powerd* logró la fama y traspasar fronteras.

D.N.Angel es un manga algo alejado del tema de *Brain Powerd*, pero no por ello deja de ser interesante. El protagonista de la historia es Daisuke Niwa, un estudiante mono. Quiero decir, es guapo, agradable, algo tímido, vamos, adorable.

Es amigo de dos hermanas llamadas Risa y Riku, y parece estar enamorado de la última. Pero no, a pesar de las apariencias no se trata de una historia de instituto al uso, sino de un manga de "chico con poderes". Y es que por cosas que pasan Daisuke tiene la mala suerte de convertirse en otro tipo llamado Daku, más adulto, moreno y muy atractivo que por lo visto tiene una especie de rollete... con Risa, hermana de la chica de la que Daisuke está colado.

Los líos están servidos, Daisuke se transforma en Daku de buenas a primeras, o la personalidad de su otro yo lo domina haciéndole mucho más mujeriego, lo que le crea muchos problemas con su aspirante a novia, porque explicarle a la chica que amas que tienes cambios de personalidad -y aspecto- es una cosa que no suele colar. De momento parece que Riku se ha dado cuenta de que su hermana está coladita por su novio... que en esencia es lo que hay, lo que provoca problemas, enfados, amagos de besos y que Daisuke empiece a pensar que uno de sus compañeros de clase sabe más de lo que le está pasando que él mismo.

Pero dejando de lado la historia, lo que te roba el corazón en este manga es el dibujo. Qué queréis que os diga, quizá haya leído cosas mucho más interesantes que este *D.N.Angel*, pero me encanta el grafismo de Sugisaki y no puedo evitarlo. El diseño de personajes es detallado, muy atractivo y podría decirse que un poquito shojo; las chicas son todas monísimas, los fondos no están mal y bueno... que es un pedazo de manga de los de quitarse el sombrero. Desde que cayó en mis manos *Brain Powerd* me ha encantado ese manga, por mucho que la historia sea ligeramente incomprensible sin el apoyo de la serie de televisión, pero *D.N.Angel* es un buen manga, una buena opción si se intenta seguir la estela del autor -suponiendo que *Brain Powerd* funcione más o menos bien-, y mira, un digno tankoubon del mes.

FICHA

AUTOR: YUKIRU SUGISAKI
EDITORIAL: KADOKAWA SHOTEN
ISBN: 4-04-924789-5

©1999, Yukiri Sugisaki, Kadokawa Shoten

REVISTA PARA ADULTOS Y NIÑOS MAYOR... REVISTA PARA ADU...

OSCAR'S STUDIO

EL CÓMIC DEL PRÓXIMO MILENIO.

Nº 1 / 295 Ptas.

SOLO

¡ LA HISTORIA MÁS INCREÍBLE JAMÁS CONTADA!

DE LOS CREADORES DE ZONA X

THE MACHINE.

¿TODAVIA NO CONOCES A SOLO?

¿CUANTO TIEMPO PIENSAS ESTAR PERDIENDOTELO?

nº 1,2 y 3, ya a la venta en kioscos y librerías especializadas. Para más información llamar al tel. 610 687 705.

neko file

Por Minami

PASANDO REVISTA MARGARET

Revistas shojo hay muchas. Para jovencitas, adolescentes, jóvenes universitarias, jóvenes oficinistas, mujeres más creciditas, amas de casa. Hay para todos los gustos y niveles. En occidente normalmente se conocen un par, *Ribon y Nakayoshi,* las orientadas a un público más joven y con series más accesibles. Este mes, para variar, nos centramos en el número 19 de la revista *Margaret,* de la editorial Shueisha -recordemos que es la misma que la Ribon.

HANA YORI DANGO
por Yoko Kamio

Ya os hemos hablado en otra ocasión de este manga más o menos costumbrista que relata, o intenta relatar, la historia de una jovencita japonesa que por deseo de sus padres estudia en un elitista instituto que odia. A causa de su carácter fuerte y su decisión de no ser menos que nadie acaba teniendo una especial relación con el F4, un grupito formado por los hijos de las familias más poderosas de Japón que gobiernan el centro a su antojo. Tsukushi, nuestra protagonista, no puede evitar enamorarse de Rui Hanazawa, el miembro más normal del F4, un chico retraído y un poco rarito, todo hay que decirlo. Su guerra abierta contra Doumyouji, el líder del F4, acaba consiguiendo que el chico, egocéntrico, creído y algo insoportable acabe enamorado de ella, quizá porque aparte de su hermana mayor nadie se ha atrevido jamás a llevarle la contraria... y mucho menos a darle patadas en la cara.

El desarrollo de la historia es bastante previsible, Rui es muy mono pero está loco por una modelo llamada Shizuka, y Doumyouji, en el fondo, no es mal chico y está sinceramente enamorado de Tsukushi. Así que tenemos a nuestra protagonista dividida, y cuando parece que olvida un poco a Rui porque se da cuenta de que él ama a Shizuka, la madre de Doumyoji le presenta a su prometida, porque Tsukushi no le gusta un pelo.

En el capítulo del número que tenemos en nuestras manos Doumyouji tiene una escena algo comprometedora con la protagonista, y le asegura que la próxima vez que se encuentren, será porque ella lo estará buscando. Tsukushi está de los nervios con la arrogancia del chaval, pero en el fondo sabe que tiene razón. Doumyoji sondea un poco a Rui, que le contesta lo de siempre, para él la única mujer es Shizuka -aunque por un tiempo todos hubiéramos jurado que también le gustaba Tsukushi-, y Doumyouji le confiesa que ha elegido. Tsukushi lo ve en compañía de Shigure, su prometida, y se da cuenta de que hacía mucho tiempo que no le veía sonreír... En realidad él había quedado con ella para decirle que se buscara otro chico, cosa que Shigure ya hacía tiempo que sabía...

La historia lleva ya casi 30 tomos en Japón, aunque si va a acabar igual que la serie de televisión queda poca mecha. Es una muy buena historia, el manga tiene un estilo alejado del preciosista de la *Ribon* pero la verdad, un cambio no viene nada mal.

BRONZE
por Minami Ozaki

A estas alturas, y tras el artículo que le dedicamos en el número 53 poco más podemos decir del manga yaoi más popular del momento. Tras la pausa entre el noveno y décimo tomo la autora parece haberse puesto las pilas y centrarse en la historia de Izumi y Koji. Esta entrega empieza con Izumi hecho un mar de lágrimas, al borde de un ataque de histeria, preguntándole a otro hombre si éso es lo que quiere de él. El hombre resulta ser, cómo no, Koji, que en un tenso diálogo se preguntan si éso es la felicidad. Es una escena que da un poco de mala espina, parece que Izumi no está del todo bien, y una de dos, o rompen o planean un suicidio conjunto... Koji le confiesa que deseaba que dejara el fútbol, porque parecía que era lo único que le gustaba, lo único que le apasionaba realmente; quizá si Izumi dejaba el fútbol serían felices. Pero ahora se ha dado cuenta de que él es, junto al fútbol, lo más importante en la vida de su amante. Y luego le dice que se centre en él, que lo olvide todo, porque si le ama él le corresponderá. Y que si no lo hace, lo matará. Buen rollo.

Izumi le abraza, le dice que ya basta, que lo entiende. Pero que volverá a jugar, que volverá a hacerlo con Koji a su lado. Y la cosa tiene más sentido cuando nos damos cuenta de que Izumi no puede caminar. Para acabar esta entrega hay una curiosa escena en el baño, bastante divertida, pero Izumi parece confundir a Koji con alguno de sus hermanos... por lo visto no puede acabar de diferenciarlos. La historia sigue tan pasional y algo ida de olla como siempre, pero hay que reconocer que Minami Ozaki es una mangaka como la copa de un pino.

KORIRU
por Nagamu Nanaji

La protagonista de esta historia tiene un problema: por el instituto corre el rumo rde que es lesbiana. Las razones son "evidentes": viste como un chico, lleva el pelo descuidado... vamos, no es como las demás, y eso significa no que sea diferente sino que es homosexual. Pues bueno, es que resulta que a la pobre Nina no le gustan los hombres, cosas que pasan, pero tampoco las mujeres. Eso sí, existe el típico chico llamado Taki con el que siempre se está peleando... Mientras arreglan el jardín, cómo no, se pelean de nuevo pero ella se echa en sus brazos cuando ve un bicho... oh, una reacción muy femenina, pero ella se excusa diciendo que estaba muy asustada. Para contrarrestar el efecto él la llena de orugas. En fin, son tal para cual. Naturalmente la mejor amiga de Nina está colada por Taki, pero evidente..

Ella pierde el reloj que él le había pedido que guardara y como compensación debe invitarle a comer -cosa de la que él se aprovecha, claro,

algo así como una cita. La pobre tiene un encuentro desagradable con unas chicas que se burlan de ella y Taki sale en su defensa, aparte de impedir que Nina las abofetee. Él la arrastra de los pelos para que se lave la cara en una fuente, como una cría, pero mientras le sujeta el pelo lo besa, Nina no reacciona bien, le dice "qué asco" y se marcha corriendo. Al día siguiente Taki la evita, ella intenta hablar con él pero no puede porque la ignora o no la deja hablar. Hasta que su amiga no se mete por medio y le hace ver cuáles son sus verdaderos sentimientos no ve las cosas claras. Él le dice que no está mal -oh, una "declaración de amor" de las buenas-, y a pesar de que las cosas siguen igual, pegándose y discutiendo cada dos por tres, él no quiere que ella sonría para otros chicos.

Lo mejor de este manga es que tiene un estilo particular, similar al de *Hana yori dango*, con unos diseños diferentes, una protagonista atípica y bastante buen humor. Ah, y amor, que siempre queda bonito en un shojo manga.

HITOMI NO ANGEL
por Miho Tomi

El ángel de Hitomi es el título de este manga tan mono que encima hemos tenido la suerte de leer su primer capítulo. Inicio, por otra parte, muy socorrido. Chica llega a nuevo instituto mixto. La pobre, más nerviosa que un pulpo en un garaje, intenta presentarse como Chinatsu Nonomura pero el borde de la clase se burla de ella por no poder ni decir su nombre, con lo que la pobrecilla huye corriendo de la clase mientras los demás se meten con el bocazas. Vuelve a casa hecha un mar de lágrimas y su hermana, para animarla y darle confianza, la maquilla y le pone una peluca, convirtiéndola en una chica totalmente diferente. Así que usando la peluca y sintiéndose segura "siendo" otra persona empieza a conocer gente y hacer nuevos amigos, e incluso investiga un poco al chico que se burló de ella, Akihisa. Mira por dónde en pocos días se enamora de él pero claro, no quiere que la relacione con la otra chica, la "fea", así que va maquillada a todas partes. Unos chicos del instituto molestan a Chinatsu y Akihisa la defiende, pero les tiran sopa caliente: él se quema y ella se queda sin maquillaje. Tras escapar de la enfermería y reponerlo, se acerca a Akihisa, él despierta, le dice que es muy guapa... Y claro, le pregunta su nombre.

Un manga romántico, buen dibujo, y una historia algo típica pero con pinta de mejorar.

HANA NI NARE
por Rico Miyagi

Bajo el título de *Quiero ser una flor* tenemos una historia curiosa, la de una chica que se gana la vida como camarera pero es odiada por el resto de sus compañeras porque, al ser tan mona, los clientes masculinos sólo tienen ojos para ella. Y claro, al trabajar tanto está cansada, pero lo más curioso es que por lo visto Momo vive con un chico, una cosa bastante curiosa porque no es muy mayor... o eso o el chico se pasa el día en su casa. De vuelta al trabajo, un día aparece un apuesto chico en la cafetería que, como todos, queda prendado de Momo, hasta el punto de seguirla hasta el baño, meterle mano y encima decirle que no grite porque sino tendrán problemas... En fin, se sospecha alguna treta de sus compañeras de trabajo, pero bueno, es un manga de dibujo mono, protagonista unineuronal y que no está mal del todo.

AKARUI KAZOKU KEIKAKU
por Karata Yoshikawa

Tenemos un manga típicamente shojo, con una historia romántica, de chica enamorada de chico y chico vete a saber Veamos el planteamiento: chica resfriada. Varios chicos en la misma casa, no se sabe si familia o es una casa de estudiantes. Cómo no, la chica es guapa porque es la protagonista. La obligan a meterse en la cama y uno de los chicos, Shiro, le lleva algo de comida a la cama. Muy amable de su parte. Ella, cómo no, está coladita por él, y como es muy torpe le tira la sopa por encima. En esto que llega una visita, Shiro se va y cuando va a investigar se encuentra con una preciosa jovencita... la nueva vecina. Para más inri la nueva chica, Aya, parece ser una antigua amiga de Shiro, bueno, su prometida. O eso dice ella. Eso sí, Aya sigue con su plan de acoso y derribo, haciendo ver que se desmayaba y cuando él la coge en brazos besándole. Todo esto con Honoka mirando, claro.

La pobre está tan sorprendida que ni se mueve, ¿de dónde ha salido la tal Aya? ¿Qué le pasa a Shiro? ¿Qué va a ser de su vida?

En la revista encontramos unas cuantas historias más, pero como muchas eran más de lo mismo y al fin y al cabo no tenían tanta gracia no las hemos reseñado, hemos intentado hacer un poco de todo. Lo que sí hay son tiras cómicas varias, algunas bastante simpáticas que logran hacer que la revista sea aún más entretenida.

Por Miguel de la Torre

COWBOY BEBOP

No falla: anime que tiene éxito pero no manga acaba, tarde o temprano, con un manga endosado tanto si quiere como si no. A causa de este afán de aprovechar el filón, los japoneses han logrado auténticas tiendas de los horrores.

En el mundo hay de todo, pero hay que reconocer que estas megacampañas multimedia a veces se pasan un poco. Aquí tenemos, sin ir más lejos, un anime como *Cowboy Bebop*, que nadie salvaba de la quema y colocaron con más pena que gloria en un horario de lo más descolgado; ni siquiera se atrevieron a emitir la temporada completa, sólo pasaron la mitad para ver cómo respondía el público. Y todo esto teniendo en cuenta de que estaba respaldado por Sunrise, una de las productoras de más solera en Japón.

Cowboy Bebop tuvo la buena suerte de tener una buena acogida, y así llegó el momento de la emisión de la segunda parte de la serie, pero mira por dónde no tenía manga. Así que se pusieron manos a la obra y bueno... podría haber sido peor.

Si habéis tenido la suerte -o el dinero- de haceros con la primera cinta de *Cowboy Bebop* ya conoceréis a los protagonistas, un poco de qué va la historia y tal. Bien, pues el manga puede decirse que es más de lo mismo. Son historias autoconclusivas, cada una centrada en un personaje particular de la Bebop y en general bastante fieles al estilo del anime.

Por lo que parece, los tripulantes de la Bebop son bastante conocidos, o por lo menos lo suficiente para despertar la curiosidad de una ca-

dena de televisión. Envían a una joven reportera con su equipo a hacerles una entrevista pero la pobre se encuentra con unos tipos no muy dispuestos a salir por televisión, y que pasan bastante de la atribulada reportera. Ella es novata, es su primer trabajo y se encuentra con un panorama que la desespera. Intenta de todos los modos posibles convencerles porque desea con toda su alma hacerlo bien, pero poco puede hacer, no le hacen demasiado caso y encima Faye, después de darle esperanzas y pedirle el oro y el moro se raja y la deja plantada. Ella, Rachel, está dispuesta a todo para tener la dichosa entrevista, incluso ayuda a Spike en la captura de una criminal...claro que la cogen de rehén, pero ella no se amilana y relata sus experiencias a la cámara... Todo un caso, pero se sale con la suya.

En otra historia la protagonista es Faye, y una antigua conocida llamada Linda que por cosas de la vida la acaba retando a una partida de póker, pero a pesar de que Linda pertenece al pasado de la bella chica de la Bebop poco podemos averiguar de su vida anterior, un secreto guardado celosamente.

La tercera historia también es interesante. Spike conoce a una chica que canta en las calles para ganar el dinero suficiente para proseguir su viaje. Se hacen amigos, una relación particular porque Spike es un caballero y no le gusta aprovecharse de chicas que se quedan dormidas por la resaca en su habitación... qué majo. Alison resulta conocer al tipo que Spike está buscando, y siguen el camino juntos. Se meten en un bar donde Spike hace algunas perras desafiando a pulsos a los clientes con alguna ayudilla de Alison -eso de despelotarse ante el contrincante para que pierda la concentración es un viejo truco que por lo visto funciona muy bien-. Cuando por fin encuentran al tipo que buscaban resulta ser el padre de Alison, al que ella y su madre buscaban pero que su madre no llegó a reencontrar por morir en el camino. Tras pegarle un puñetazo, por lo visto Alison logra tener los ánimos para empezar de nuevo... Hay otra historia en el tomo, un rocambolesco atentado contra un anciano criador de canarios que salva la vida a causa del hambre de Einstein y Ed y su pasión por los pajaritos fritos... y todo por un asesino que quería vengar a Elsa... su... su tortuga. Si ya lo digo yo, era una historia un poquito rarita.

En general el manga está bien, las historias siguen un poco el estilo del anime pero bueno, han aniñado un poco a los personajes, a falta de un adjetivo mejor, los ojos de las chicas son más grandes, Faye no es la misma, no parece una mujer tan adulta -ni tan sexy-, pero Spike y Ed son clavaditos. Y Einstein... bueno, sigue siendo un perro, que ya es algo.

No es la mejor adaptación que he visto, pero la verdad es que no está tan mal. Quizá podrían haber trabajado un poquito más los personajes, pero parecen tener muy asumido que se trata de un subproducto y como tampoco hay que romperse los cuernos un trabajo normalito ya está bien. Lástima porque la serie da mucho más de sí, pero bueno, tal vez la productora tampoco ha dado mucha cancha al producto... 🐾

FICHA
AUTOR: YUTAKA NANTEN
EDITORIAL: KADOKAWA SHOTEN
ISBN: 4-04-853136-0

ONGAKU file

UN VIENTO LLAMADO AMNESIA

A WIND CALLED AMNESIA

Música: Kazz Toyama.9 temas

Duración: 32 minutos 29 segundos. Año:1990

Código: Warner-Pioneer WPCL-217

Interesante y original resulta la música de *Un Viento Llamado Amnesia*, película un tanto confusa y episódica, cargada de buenas ideas que sin embargo no acababa de resolver las situaciones sin que éstas resultaran algo forzadas. Su BGM, en cambio, triunfa en resaltar las situaciones épico-románticas que plantea la película con unos temas muy agradables y algo etéreos, con cierto protagonismo del piano y una buena melodía en los temas 1 y 5, resultando en cambio el 2 algo más desencadenado. Mucho más violento y extraño es el *The Rite* (3) con una inusual orquestación que incluye gritos, jadeos y risas, logrando un sonido realmente inquietante. Mención especial merece el tema 6, un excelente tema de acción, muy bien construido, con una excelente percusión y melodía. Acaba de redondear el CD la balada True Love en dos versiones: la 1ª en inglés con una voz masculina, la 2ª en japonés a duo; una canción que, pese a resultar "un poco típica", es bastante buena.

AH! MY GODDESS Volumen 2

AH! MI DIOSA Volumen 2

49 temas

Música: Takeshi Yasuda

Duración: 73 minutos 30 segundos.

Código: SM Records SM-251

Curiosamente, para la adaptación en OVA del divertidísimo manga de Kosuke Fujishima se optó por potenciar los elementos románticos de la historia relegando un poco la parte humorística. Esto se hace evidente en la banda sonora de la serie, en la que abundan los temas románticos, con un especial protagonismo en la mayor parte del piano y la guitarra, consiguiendo algunas excelentes e inolvidables melodías. En este segundo volumen encontraremos la música de los tres últimos capitulos, los cuales tienen una temática algo más triste que los dos primeros, con lo cual aparte de los temas que ilustran la carrera de motos en la que participa el protagonista (en el tercer capítulo) y una pelea de nieve entre Urd y Skuld (en el 4º), se dejan de banda los motivos más alegres para centrarse en una música muy dulce, triste y hermosa en su mayor parte, resaltando temas como el *Cake With Tea* (4), *Piano Sonata Heavens* (1), *Admonition* (27), *Feel Oppresed* (28), o un tenso y bello tema de órgano *Fate Had A Past* (31), por citar sólo algunos.

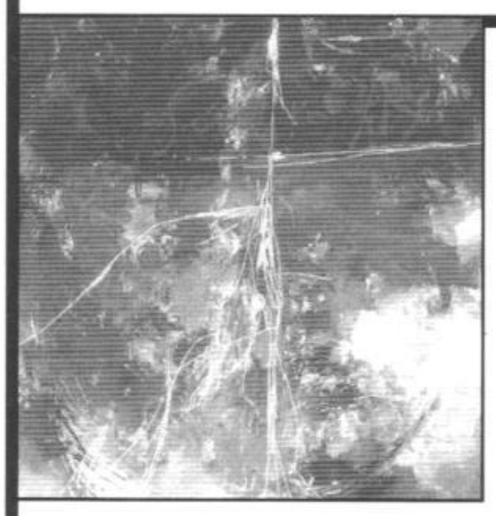
AREA 88

16 Tracks.
Duración: 55 min. 48 segundos
Año: 1985
Código: King Record KICA 2113

Este CD supone toda una agradable sorpresa, que combina estupendamente canciones y BGM, al que la única pega que se le puede poner es que no parece una banda sonora de anime, sobre todo en el apartado de canciones; unas canciones del estilo pop-rock de la época (1985) que podrían compararse a las colecciones de canciones que ilustraban algunas producciones americanas, como *Karate Kid*, alguna de las continuaciones de *Rocky*, *Ladrón de Pasiones* (Thief Of Hearts), o especialmente *Top Gun*, hecho que se acentúa al comprobar que están cantadas casi íntegramente en inglés. A destacar canciones tan movidas como las dos partes de *How Far To Paradise* (temas 2 y 14),*Good Bye*, *Lonely Blue* (8), y *Razor´s Edge* (10), así como temas algo más suaves como *Long Ago And So Far Away* (6 aunque sin perder el ritmo). En cuanto a la BGM, también es bastante variada y en ella podemos encontrar desde temas de acción como el inicial *Mision 1*, hasta algunos temas suaves como el *Mision 3* (tema 5) o el imprescindible *Mission 9* (tema 13).

YOKO KANNO FOREVER

Si hay una compositora que se está ganando el respeto y aprecio de los aficionados poco a poco, esta es Yoko Kanno, y si hace unas líneas comentábamos con respecto a Kawai que era uno de los mejores compositores japoneses actuales, sin duda que podemos añadir a este Olimpo a esta singular compositora. Su variedad de estilos, su cada vez más creciente e interesante producción, así como un excelente sinfonismo en sus trabajos menos extraños, hacen de ella una compositora a seguir. A continuación comentamos dos de los últimos trabajos de esta sin par autora.



SONG TO FLY

II TEMAS.
Duración: 46 minutos 58 segundos.
Código: Victor entertainment INC VICL-60159

Compuesto anteriormente a su celebrado -y original- trabajo para *Cowboy Bebop*, *Song To Fly* -que por cierto no es ninguna banda sonora- se puso a la venta en Japón a principios de 1998, y sin ser del mismo estilo que el citado *Cowboy Bebop*, parece iniciar un poco la fórmula seguida por el volumen 2 y 3 de este (el primer volumen tenía sus mayores influencias en el jazz), por su extraña mezcla de canciones de diversos estilos, así como algunos temas instrumentales. El primer tema del CD, *Atomic Bird*, es un tema evocador interpretado por las Cosmic Voices Of Bulgaria, encontrándonos a continuación con el hermoso *Reunion* (una de las canciones más bonitas del disco) interpretado por Donna Cumberbatch; los temas (3) *Next Time* -con la voz de Frank Sansalone y un sonido a veces cercano al de un carrousel infantil-, y (4) *ABC Mouse Parade* -interpretado por Gabriela Robin- resultan algo más extraños. *This Eden* (5) -con un AveMaría- y *Hallelujah* (10), nos presentan una música de corte religioso; Nowhere And Everywhere(6), interpretada por Steve Conte -que volvería a colaborar en el tercer volumen de *Cowboy Bebop*, nos presenta un pop algo más convencional; los temas (7) *The Man In The Dessert y* (9) *The Ship* son dos hermosísimos (sobretodo el segundo) temas interpretados por la Orquesta Filarmónica y Coros de Varsovia, mientras que el 8 es un estupendo tema interpretado al piano por la propia Yoko Kanno; cierra el CD otro precioso tema *Lydia* con la voz de Jadwiga Rappé acompañando a la hermosa melodía como si de un instrumento más se tratase. Un CD no apto para todos los paladares pero que constituye otro escalón más en el indiscutible genio de una compositora completísima.

TURN A GUNDAM

24 temas.
Duración: 72 minutos 36 segundos.
Códigos: SM Records GGG-227

Si el anteriormente comentado *Song To Fly* así como los volúmenes de *Cowboy Bebop* resultan interesantísimos por su originalidad, en *Turn A Gundam*, Yoko Kanno nos recuerda su virtuosismo sinfónico con uno de los mejores CDs de anime que he escuchado en mucho tiempo. Con un estilo que podría continuar un poco la línea trazada con *Macross Plus*, *Escaflowne* o *Brain Powerd,* nos encontramos con una pequeña joya de compacto en el cual algunos temas descriptivos se mezclan con algunas de las mejores melodías compuestas por Kanno para lograr una obra redonda que convence desde el primer al último tema y que tiene su punto álgido con la maravillosa canción *Moon* (9) -interpretada por Gabriela Robin- y su excelente versión instrumental *5/4 Moon* (23), sin olvidarnos de otras magníficas melodías como el tema *7*, *The Third Advent*, Days (12), *The Song Of A Stone* (21) ó el último tema del disco *Felicity* (24), otra pequeña maravilla. Otro de los grandes aciertos de la partitura es el protagonismo de los coros que dotan a algunos temas de una gran fuerza o de un sentimiento de Réquiem (desde el primer tema *Spiral re-born* con unos coros femeninos a capella, o el segundo iniciado por unos coros masculinos, para pasar luego a una bella melodía o, especialmente, en el tema *Final Shore* (8) unidos a un potentísimo tema de acción). En el staff creativo del álbum nos volvemos a encontrar a la Orquesta filarmónica de Varsovia y Coros, al tiempo que a la propia Yoko Kanno al piano, y a dos de sus colaboradores habituales: Hajime Mizoguchi (compositor además de algunos temas de *Escaflowne* y de la BGM de *Please Save My Heart*, en la cual Kanno compuso varias canciones) al chelo, y Keishi Urata (compositor de la mayor parte de la BGM de *Megazone 2.3 III*) manipulando los sintetizadores. Un CD magistral que no tiene desperdicio.

THE RING 2

Música: Kenji Kawai.
10 temas.
Duración: 42 minutos 56 segundos.
Código: Warner Music Japan WPCV-10006

Por fin nos llega el compacto con la música de *The Ring 2*, secuela de la premiada en Sitges *The Ring*, en la que repite como compositor un viejo conocido nuestro, Kenji Kawai. Además, pese a la menor duración de este CD con respecto al anterior, nos encontramos con mucha más música de Kawai, ya que a excepción del último tema compuesto por Tomayasu Hotei e interpretado por Miki Imai, el resto del CD está integrado por la música de Kawai contabilizando casi 40 minutos de partitura en contra de los 23 de la primera entrega. En esta ocasión Kawai continúa con un estilo similar al utilizado en *The Ring* e incluso va un poco más allá, desmarcándose un poco de sus excelentes creaciones para anime con una partitura de terror sin concesiones repleta de un sonido ambiental, coros y efectos de sonido, a los que algunas hermosas melodías ponen un acertado contrapunto. Añadir que el primer corte *The Ring 2 trailer* se aparta un tanto del estilo general con una música electrónica más movida, así como la citada canción no compuesta por Kawai, que de todos modos resulta también bastante interesante. En resumen, una partitura de terror excelente aunque algo más difícil de escuchar y apreciar que otros trabajos de Kawai, uno de los más variados y mejores compositores "made in Japan".

CRYING FREEMAN

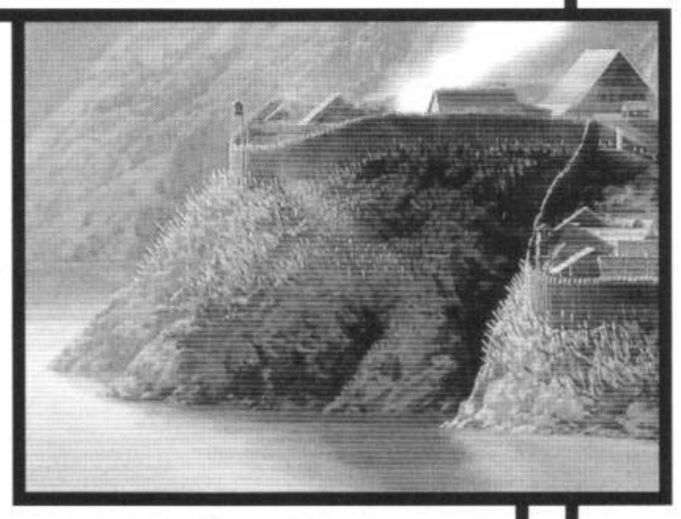
Música: Patrick O´Hearn
19 temas.
Duración: 69 minutos 39 segundos.
Año: 1996
Código: BMG France 74321377502

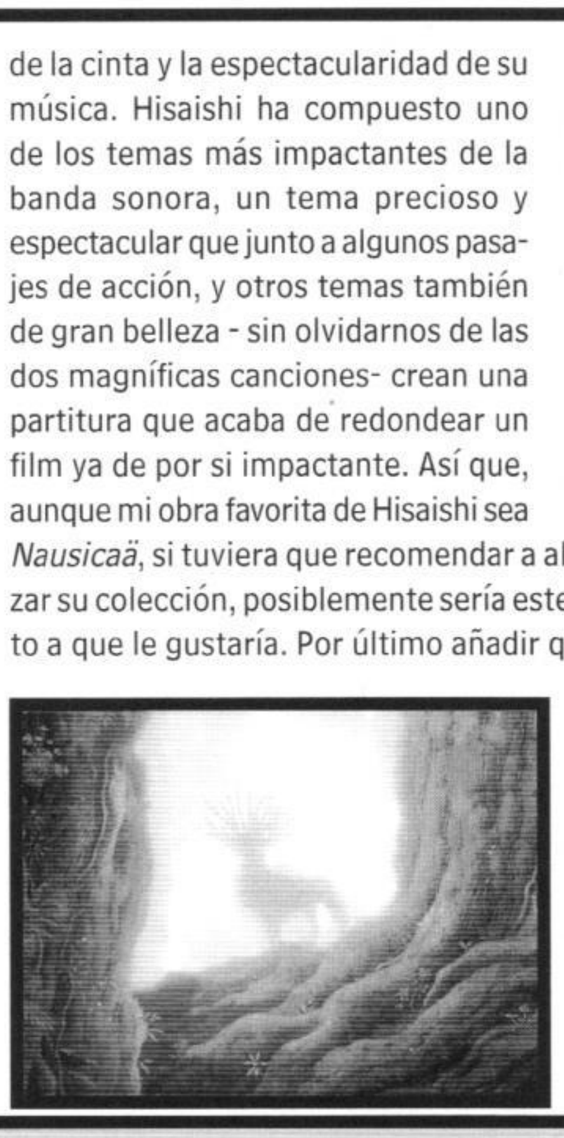
Adaptación franco-americana de imagen real del famoso manga creado por Kazuo Koike y Ryoichi Ikegami, *Crying Freeman* se beneficia de una impresionante banda sonora, obra del americano Patrick O´Hearn, músico New Age que ha grabado varios álbumes, además de componer la música de varias películas (*Arenas Blancas*), ha creado una partitura envolvente en la que destaca una potente percusión a lo largo de toda la partitura, si bien también encontramos fragmentos más reposados. Una música que resulta casi indisoluble de las imágenes a las que acompaña (y potencia), si bien permite ser disfrutada en su escucha aparte como la excelente obra New Age de casi 70 minutos que es. A destacar el excelente tema principal, y el intensísimo minuto y medio de *On My Honor* que sucede en el último tema del CD a *Nothing To Fear*, para dar paso al *End Title*, reprise del tema principal que cierra este magnífico CD.

LA PRINCESA MONONOKE

Música: Joe Hisaishi.
33 temas.
Duración: 65 minutos 5 segundos.
Código: SM Records GGG-036

Antes o después acabará llegando a nuestro país esta excelente película del estudio Ghibli (esperemos que así sea), por lo que ya era hora de que dedicásemos unas líneas a su fantástica banda sonora. Personalmente no creo que la película sea la mejor -a nivel de historia- de este estudio, ni su banda sonora la mejor del genial -y compositor casi oficial de todas las producciones de esta factoría- Joe Hisaishi, ya que posiblemente sean algo menos originales que otras producciones anteriores, pero pese a esto, uno no puede evitar rendirse ante la hermosura de las imágenes, la maestría narrativa de la cinta y la espectacularidad de su música. Hisaishi ha compuesto uno de los temas más impactantes de la banda sonora, un tema precioso y espectacular que junto a algunos pasajes de acción, y otros temas también de gran belleza - sin olvidarnos de las dos magníficas canciones- crean una partitura que acaba de redondear un film ya de por si impactante. Así que, aunque mi obra favorita de Hisaishi sea *Nausicaä*, si tuviera que recomendar a alguien un CD de Hisaishi para empezar su colección, posiblemente sería este de *La Princesa Mononoke*. Y apuesto a que le gustaría. Por último añadir que también existe un *Symphony* de *La Princesa Mononoke* (SM Records GGG-095), que pese a ser también muy recomendable y agrupar los temas muy acertadamente en suites tiene una menor duración y no incluye las canciones, lo cual hace que sea más interesante la adquisición de la BSO que la del *Symphony*.

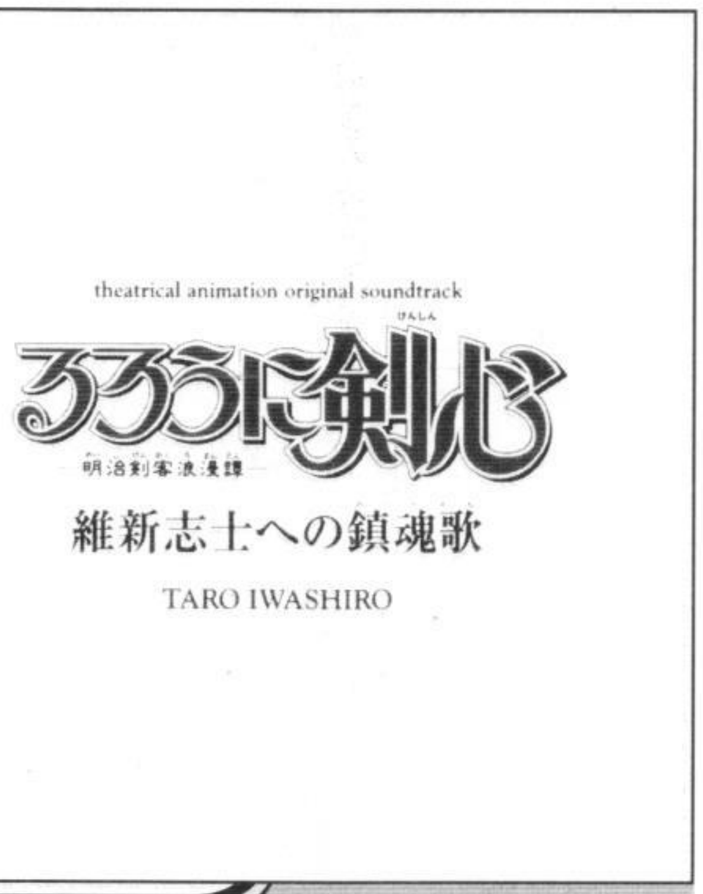


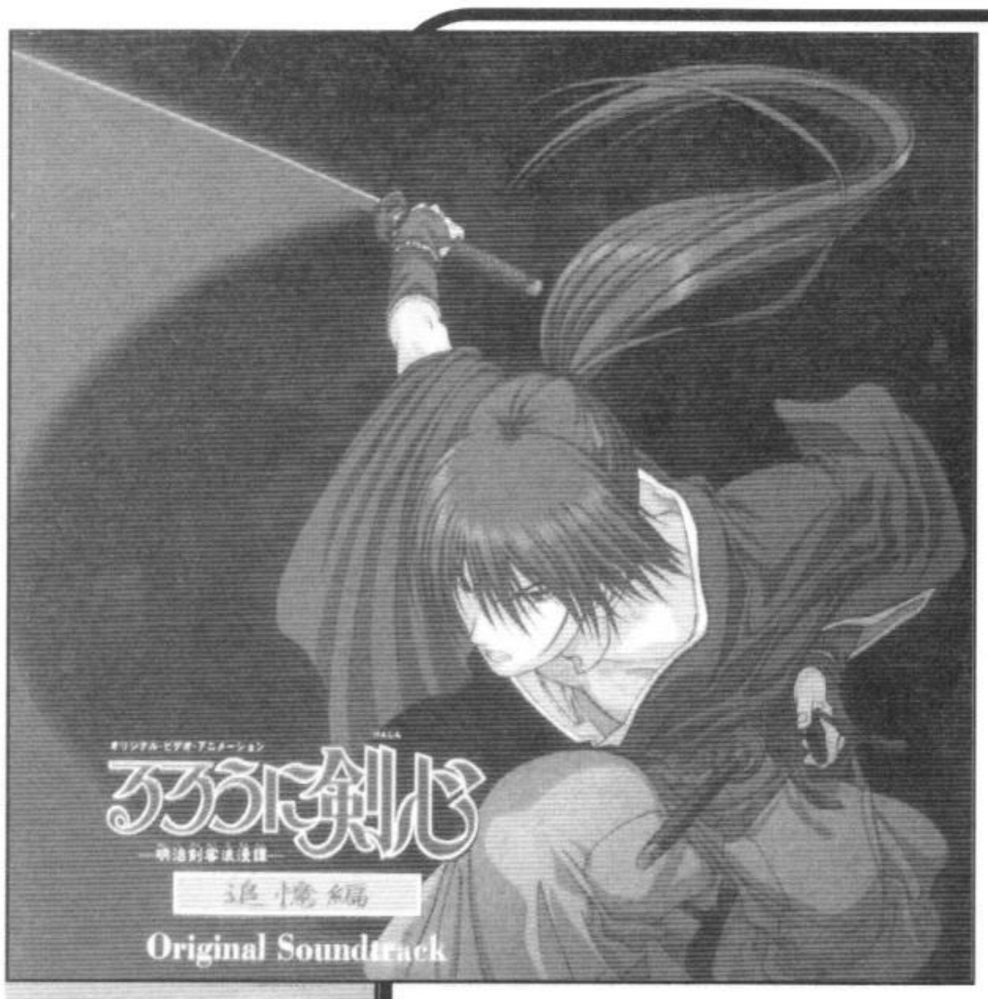


RURONI KENSHIN. LA PELÍCULA

Música: Taro Iwashiro.
14 temas.
Duración: 59 minutos 15 segundos.
Código: SM Records GGG-083

Si bien, el compositor "oficial" de la serie de TV de *Ruroni Kenshin* fue Noriyuki Asakura (casi toda la música de los 4 volúmenes televisivos y gran parte del *Director´s Collection* es suya), la partitura de la película está firmada por Taro Iwashiro, el cual se ha desmarcado un tanto del estilo del primero con una música de un estilo casi clásico, de gran belleza y romanticismo, muy relajante y que supone una verdadera delicia de escuchar. Un CD de gran belleza al que la única pega que se le puede poner es que está basada prácticamente en tan sólo dos temas que se van repitiendo a lo largo del álbum -incluso algún tema algo más tenso toma como base dichas melodías-, algo que se olvida fácilmente debido a la belleza de la música, las excelentes variaciones de los temas, y a que el resultado final asemeja más una obra larga que el conjunto de varios temas. Un CD imprescindible, no sólo para los fans de la película, sino también para los seguidores de la serie, ya que esta música fue también empleada en la saga de Shogo y Sayo (la que va directamente después de la de Sishio tras 3 episodios de relleno).

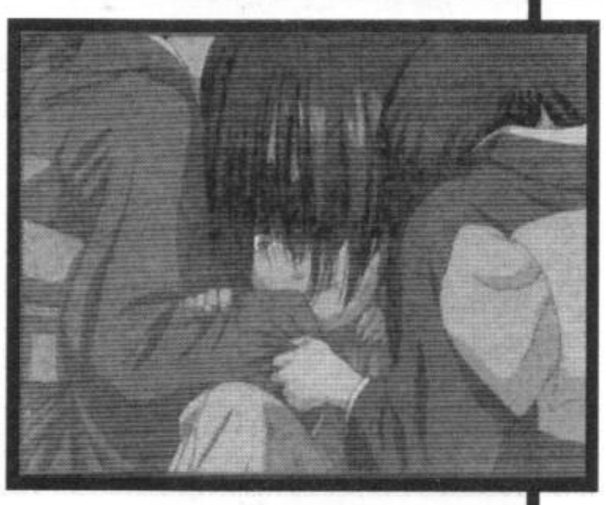




RURONI KENSHIN. LA OVA.

Música: Taku Iwasaki.
16 temas.
Duración: 55 minutos 23 segundos.
Código: SM Records GGG-196

Ni Noriyuki Asakura ni Taro Iwashiro repitieron su cometido en los OVAS de *Ruroni Kenshin*, encargándose un nuevo compositor, Taku Iwasaki, de su realización. Iwasaki ha optado por un estilo más cercano al de la película que al de la serie de televisión, un estilo predominantemente triste y reflexivo, que se entremezcla con los temas más tensos y de acción, consiguiendo una partitura sino mejor que la del film, si algo más variada. A destacar el tema melódico *The Will*, que parece dominar la partitura y que tiene, quizás, su mejor versión en el tema 13 *Sound Of Snow Falling*; *Quiet Life* es el otro tema melódico de entidad; *Blood* nos presenta un motivo siniestro y atonal; y *Wars Of The Last Wolves* es un excelente tema de acción-tensión, que además nos trae a la memoria a un viejo conocido de la serie de TV (Saito, el Último Lobo). Sirva esto como ejemplo, pues todos los temas tienen algún interés, y al igual que en el CD anterior nos encontramos con un trabajo mucho más sólido que un CD de temas sueltos, ya que el medio al que van dirigidos permite a los compositores desarrollar mucho más profundamente las partituras (la música de la serie es también excelente, pero lógicamente su estilo es más diverso y no hay un desarrollo de tema a tema). Un excelente CD que viene a ampliar la ya excelente discografía de *Ruroni Kenshin*, nuestro "Guerrero Samurai" preferido.



por Avellanés Gil.

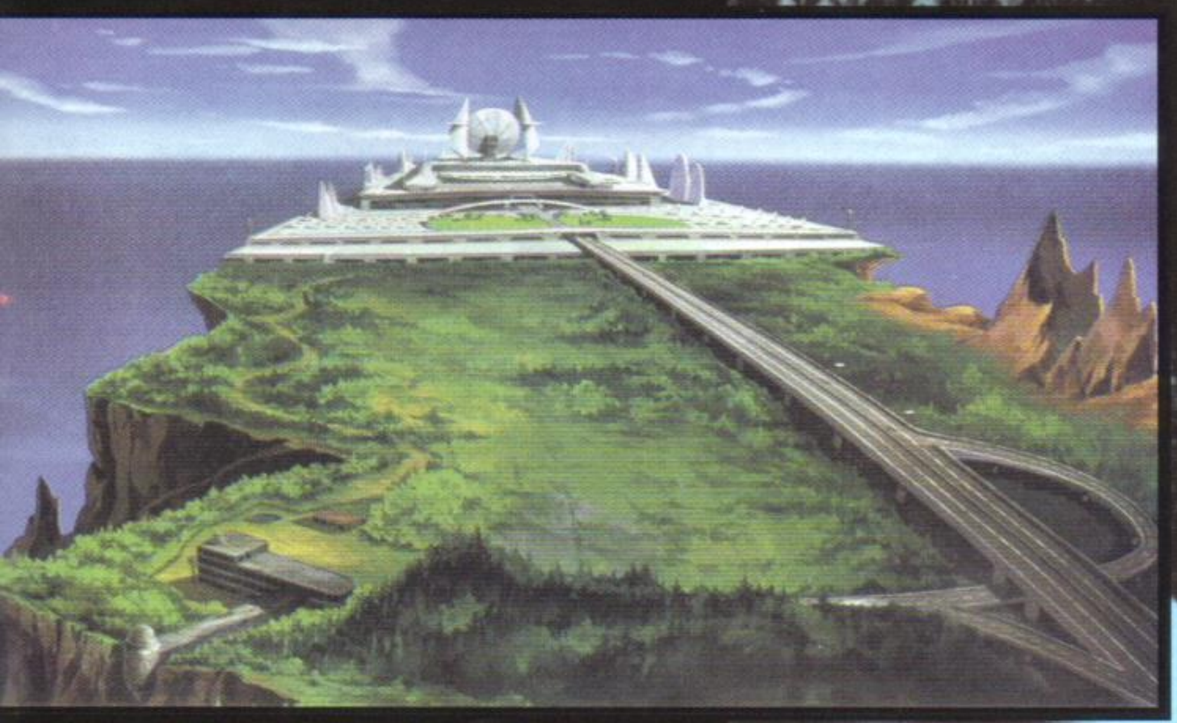
SHOTARO ISHIMORI, EL REY DEL MANGA

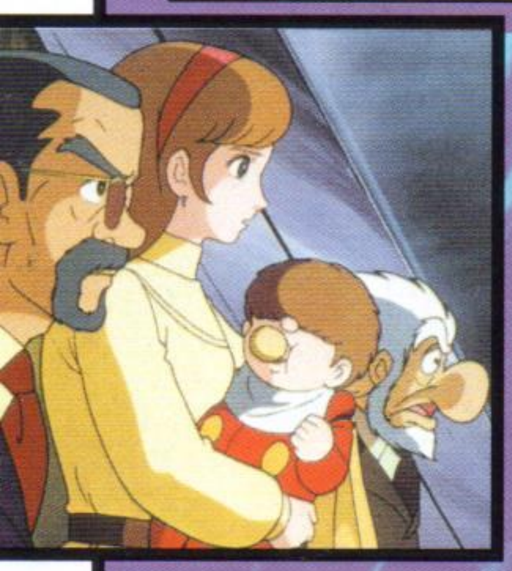
Hoy en día cualquier aficionado al manga reconocerá que si nos referimos al dios del manga sin duda estamos hablando de Osamu Tezuka, pero seguramente pocos sabrán a quién nos referimos si hablamos del rey del manga. Tras este título se esconde el nombre del prolífico Shotaro Ishimori, autor capaz de dibujar más de 500 páginas mensuales de temas tan dispares como ciencia ficción, detectives o economía.

Shotaro Ishimori nació en la prefectura de Miyagi un 25 de Enero de 1.938 con el nombre de Shotaro Onodera. Aunque mundialmente se le conoce como Shotaro Ishimori, también es conocido bajo el nombre de Shotaro Ishinomori por la sencilla razón de la superstición del autor, que creía que los trazos al escribir su primer pseudónimo le traían mala suerte. Este novelista frustrado publicó su primera obra, *Nitikyu Tenshi* (*Angel de segunda clase*, 1.954) a la edad de 16 años, empujado, como no, por el auge conseguido por Tezuka en el cómic japonés. En 1.956 se gradúa en la Sukenuma High School y se traslada a Tokyo para convertirse en un mangaka profesional; como es costumbre en la mayoría de aprendices, Ishimori entra a formar parte en la plantilla de un reconocido mangaka, que en este caso es ni más ni menos que Osamu Tezuka. Como anécdota, Tezuka, en el tomo segundo de *Astroboy* (Tetsuwa A tom) nos habla de éste, su antiguo discípulo. Adquirida cierta experiencia, Ishimori empieza a publicar obras regulares, mencionaremos las más importantes ya que un su obra es tan extensa que un repaso exhautivo implicaría dedicar todo el artículo a un listado de títulos, lo que os dará una idea de lo prolífico de este autor, (¿cuantos autores conocéis de los que se pueda decir esto?).

Entre 1.959 y 1.964 publica *Kaiketsu Harimao* (1.959), Yureisen (1.960) y *Mutant Sabu* (I.961); esta obra le inspirará para crear su manga más conocido, *Cyborg 009*. En I.962 crea Shonen domei y *The red destroyer*. Durante este primer periodo su tema favorito es la ciencia ficción, del que será un apasionado en el transcurso de toda su carrera. Pero es en 1.964 cuando crea la obra que le lanzará a la fama mundial, *Cyborg 009* de la que os hablaré más adelante.

En I. 966 crea *Sabií to Ichi torimonohikae* (*Las indagaciones de Sabu e Ichi*). Este manga trata sobre un joven llamado Sabu que va en busca de aventuras, por lo que viaja a Edo (Tokyo), donde conoce a Ichi, un



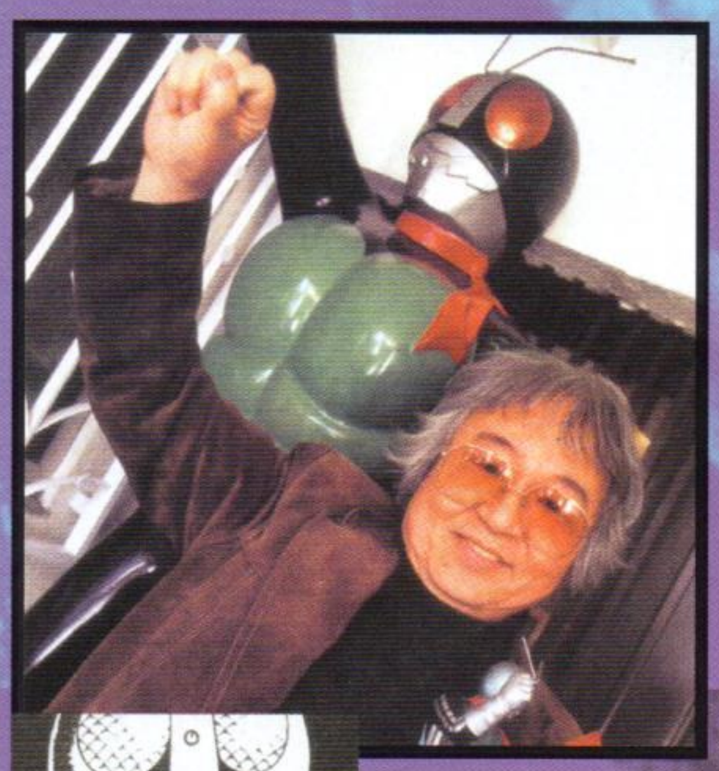


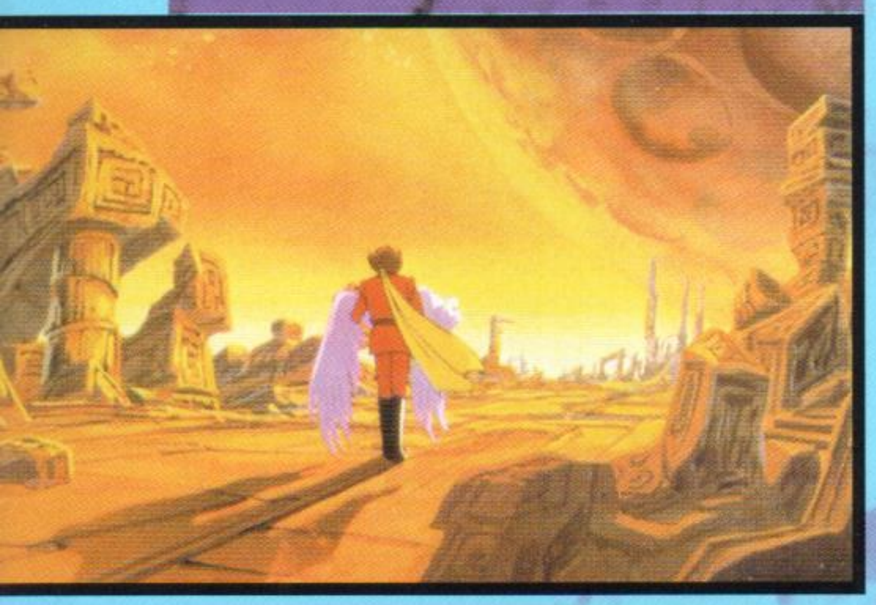
sabio masajista ciego que le ayudará en sus pesquisas por tal de resolver los delitos a los que se enfrenta. Este manga se hará muy popular respaldado por una serie de televisión emitida entre 1.968-1.969, con un total de 52 episodios producidos por Mushi, Studio Zero y Toei Doga.

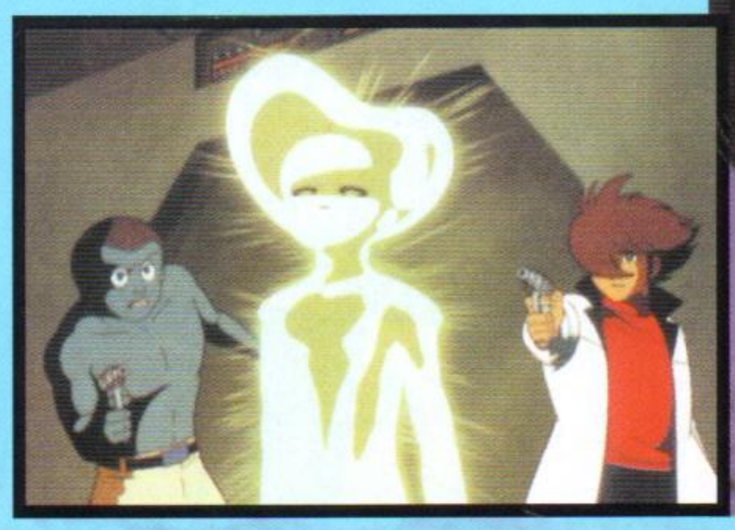
Otra popular obra de este autor es *Genma taisen* (1.967), que 15 años después se convertiría en una espectacular película con diseños de Katsuhiro Otomo (Akira) y dirección de Rin Taro (*Uchu Kaizolaí Captain Herlock*). Intemacionalmente esta obra se conoce bajo el nombre de *Armagedon*, y versa sobre la lucha de un grupo de jóvenes con poderes paranormales que combaten contra un enemigo venido del espacio, Genma, que pretende destruir la tierra.

Su siguiente éxito es *Kame Rider* (1.971), aunque anteriormente había publicado obras como *Bizte Zotie* (l. 968) pero no tan trascendentes como el motorista enmascarado (Kamen Rider), que como su título indica cuenta las hazañas de un justiciero enmascarado que se fusiona con un extraterrestre con forma de insecto cuando está a punto de morir. Esta obra tiene su importancia por ser la primera en tener una serie televisiva con personajes reales representando a los superhéroes y que dio lugar al nacimiento de un nuevo género, el sentai, al cual pertenecen obras tan significativas como *Ultraman*.

Otro manga que tuvo su versión en imagen real es *Kikaider* (1972) otro justiciero al estilo de *Kameti Rider*. Entre 1973 y 1978 crea mangas de diversos géneros, *Robo Henshiti* (1973 ciencia-ficción), *Gambare Robocon* (1974, shojo manga), aunque continua explotando el género sentai con himits *Sentai Go Ranger* (1975) del que flrrna la historia. Estaeslaprimera vez que se utiliza el término sentai, que perdurará hasta nuestros días para referirse a las





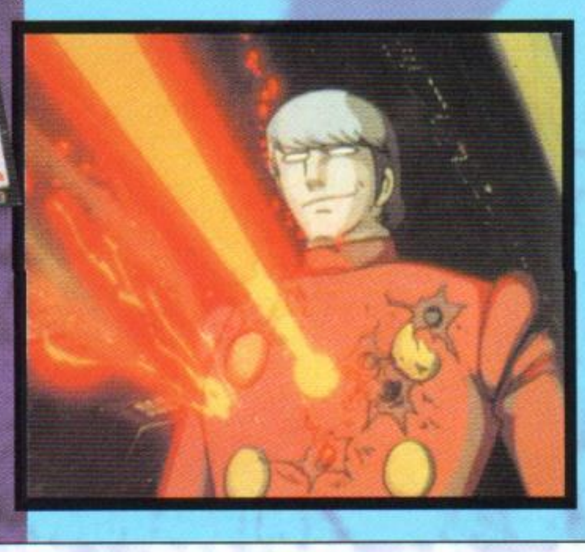


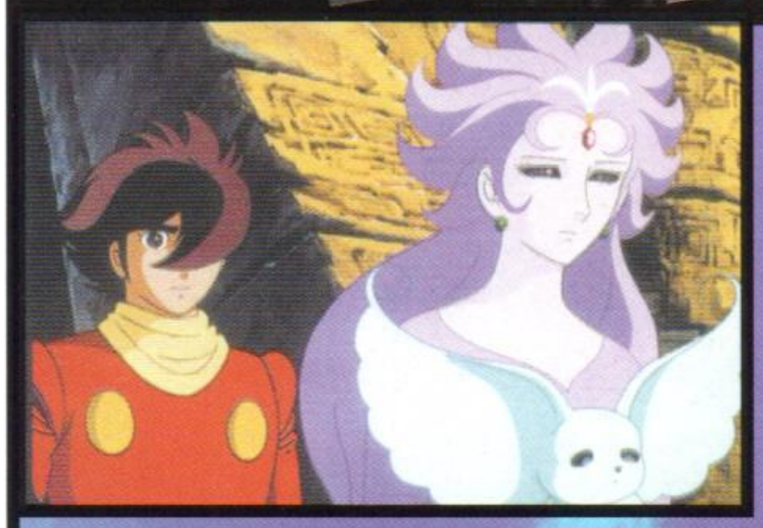
series de dicha temática. Esta serie, en la que cinco chicos se transforman en superhéroes vestidos con trajes de colores diferentes que luchan en común contra un enemigo, servirá de referencia a los productores japoneses en las series que se realizarán a posteriori. Durante este periodo también crea *TetsujinKyodain* (1976)y *Daitetsujin* (1977),en e lque el personaje es un chico superinteligente con un casco enorme y donde el autor aborda el género de destrucción de masas. En 1978 crea *Uchu kara no message* conocida como Sankukai nombre de la serie de imagen real realizada en 1979 y que guarda muchas similitudes con *Star Wars*.

Ya en 1984 dibuja *Hotel*, por la que ganará un premio y que narra la vida cotidiana de un hotel con sus clientes, empleados y problemas administrativos incluidos. Otro éxito de los ochenta de Ishimori es *Manga Nihon Keizai Nyumoiz* (*Introducción al Estudio de la Economía Japonesa*, 1986) que ganaría otro premio. Tras este título se esconde un manga que ha sido traducido a 10 idiomas y que hoy en día aún se utiliza en escuelas para mostrar cómo se debe gestionar una fábrica. Quizás esto os resulte un poco extraño, pero en realidad es que este cómic trata precisamente sobre eso, la gestión y producción de las fabricas japonesas. En EEUU resulto ser un libro polémico, rozando la xenofobia, ya que en aquella época Japón estaba introduciendo sus automóviles en decrimento de la poderosa producción automovilística del citado país, y claro, esto no sentó nada bien. En 1986 Ishimori relata en 55 volúmenes la historia de Japón, que abarca desde la prehistoria hasta la actualidad, posiblemente esta sea su obra más larga.

Tras esta larguísima, obra en 1992 realiza para la revista *Nintendo Power*, *Zelda no Detisetszí* (*la Leyenda de Zelda*) que ilustra las aventuras del popular videojuego. En 1996 dibujará *Kojiki* (*Crónicas de la Antigüedad*) un manga basado en el libro del mismo título y que cuenta mediante leyendas y creencias populares la historia antigua y el nacimiento de Japón. En esta época Shotaro Ishimori cae enfermo hasta que finalmente el 28 de Enero de 1998 a las 14:33 muere a causa de un fallo cardíaco, muriendo así una de las leyendas del manga. Por suerte dejó un legado de magníficas obras por las cuales será recordado.

Como habréis leído Ishimori fue alumno del gran Osamu Tezuka, ello queda patente en su estilo de dibujo, en especial en los rasgos físicos de algunos de sus personajes así como en el tratamiento de sus historias desarrolladas con un planteamiento muy cinematográfico salpicado con detalles humorísticos, aunque ello no es óbice para que desarrollara historias totalmente serias. No penséis que Ishimori, aunque tremendamente influenciado por su maestro Tezuka, carece de un estilo propio, ya que a diferencia de su mentor se decanta por dibujo más realista que





caricaturesco, como prueban algunas de sus ilustraciones. Quizás si no conocéis o habéis visto algo sobre este autor creáis que estamos hablando de un mangaka al estilo Ikegami, pero por supuesto esto no es así, cuando digo que es realista me refiero en comparación a sus coetáneos en sus inicios. Si hoy en día observamos su obra, apreciaremos que sin duda se trata de, digámoslo así, un autor clásico.

Indudablemente la influencia de Ishimori no se limita a sus obras, de temas innovadores, ya que éste ha servido de inspiración para otros muchos mangakas, llegando algunos de ellos a ser tan famosos como su discípulo Go Nagai. Realmente la muerte de Ishimori ha sido una de las últimas grandes pérdidas de la historieta japonesa, en particular y mundial en general, sin duda la desaparición de este singular autor, que llegó a construirse una pirámide en su casa para obtener inspiración, conmocionó el mundo profesional del cómic japonés.

CYBORG 009.

Como os habíamos comentado anteriormente, dedicaremos un apartado especial a *Cyborg 009*, ya que ésta es sin duda la obra más internacional y quizás cumbre de Ishimori. El manga empezó a publicarse en 1.964 y aunque no lo parezca es una obra inconclusa, ya que el último episodio estaba previsto para el año 2.000, pero por razones obvias no llegará a publicarse. Al tratarse de una obra tan longeva cabría esperar que fuera muy extensa, pero esto no es así, ya que la mayor parte de los tomos se publicaron durante los años 60 y 70. Posteriormente se retomaría la historia en diferentes publicaciones pero de modo anecdótico para recordar las andanzas de estos míticos héroes.

En esta obra Ishimori plantea por primera vez en el mundo del manga el concepto del trabajo en equipo de una forma democrática y de cooperación complementaria entre sus miembros. A grandes rasgos la trama versa sobre un grupo de 9 cyborgs creados por Black Ghost, destinados a dominar la tierra merced de sus cualidades y alta tecnología. Para llevar a cabo sus planes, Black Ghost, escoge a un grupo de nueve humanos para transformarlos en cyborgs. Así transformará a un bebé ruso con poderes psíquicos en 00 1, el líder de una banda de gángsters de Nueva York en 002, una estudiante francesa en 003, un fugitivo de la Alemania del este en 004, un nativo americano en 005, un trabajador chino en 006, un fracasado actor británico en 007, un esclavo africano fugado en 008 y, en 009, nuestro héroe, un joven delincuente japonés. Éste último será el convenza a sus compañeros para que le ayuden a derrotar al despótico Black Ghost y se pongan del lado de la justicia y el bien. Tras este capítulo inicial nuestros héroes se enfrentarán a terribles enemigos que intentan perturbar la paz mundial. Con este planteamiento Ishimori supo mantener la atención del público durante décadas. En el transcurso del manga el autor hace referencia al pasado humano de los componentes del equipo así como el triste destino que les ha tocado vivir al ser convertido en cyborgs.

La primera versión animada llegaría en 1.966 de la mano de Toei Doga en forma de film de 64 min. en los que se explica el origen de los cyborgs coincidiendo con el principio del manga. Un año después (1.967) se produce también de la mano de Toei Doga la segunda de las películas basadas en este manga; *Cyborg 009: Kaijo senso* (*Cyborg 009: La batalla de los ditiosaurios*, 60 min.). El título resulta bastante explicativo. La primera serie no llegaría a realizarse hasta 1.968, producida por Toei Doga. Durante los 26 episodios de que consta, se suceden historias extraídas del manga, al igual que en la siguiente serie, emitida entre los años 1.979-80 con una duración de 50 episodios y producida esta vez por Nippon Sunrise para Toci.

En 1.980 de nuevo Toei Doga realiza la última de las películas dedicadas a *Cyborg 009*, y ¡oh, sorpresa!, se puede encontrar en nuestro país bajo el título de *Agente espacial 009*, y aunque faltan 10 de los 130 min. de que consta la versión original os recomiendo sinceramente que os hagáis con ella si la localizáis, cosa harto difícil dado que se trata de una cinta que originalmente estaba destinada al alquiler y que probablemente llegó a nuestro país de rebote desde Francia a mediados de los 80. En esta ocasión, tras varios años transcurridos desde la última misión de los cyborgs y estando estos camuflados entre los humanos, son llamados de nuevo para hacer frente a una amenaza venida del espacio y que obliga a nuestros héroes a viajar más allá del sistema solar para luchar contra Zoa y evitar que este conquiste todo el universo gracias a una energía superpoderosa y que a más de uno le recordará a *Akira* (no es broma). Una película de visionario obligado para todos los entusiastas del anime clásico.

CREA TU PROPIO ENGENDRO

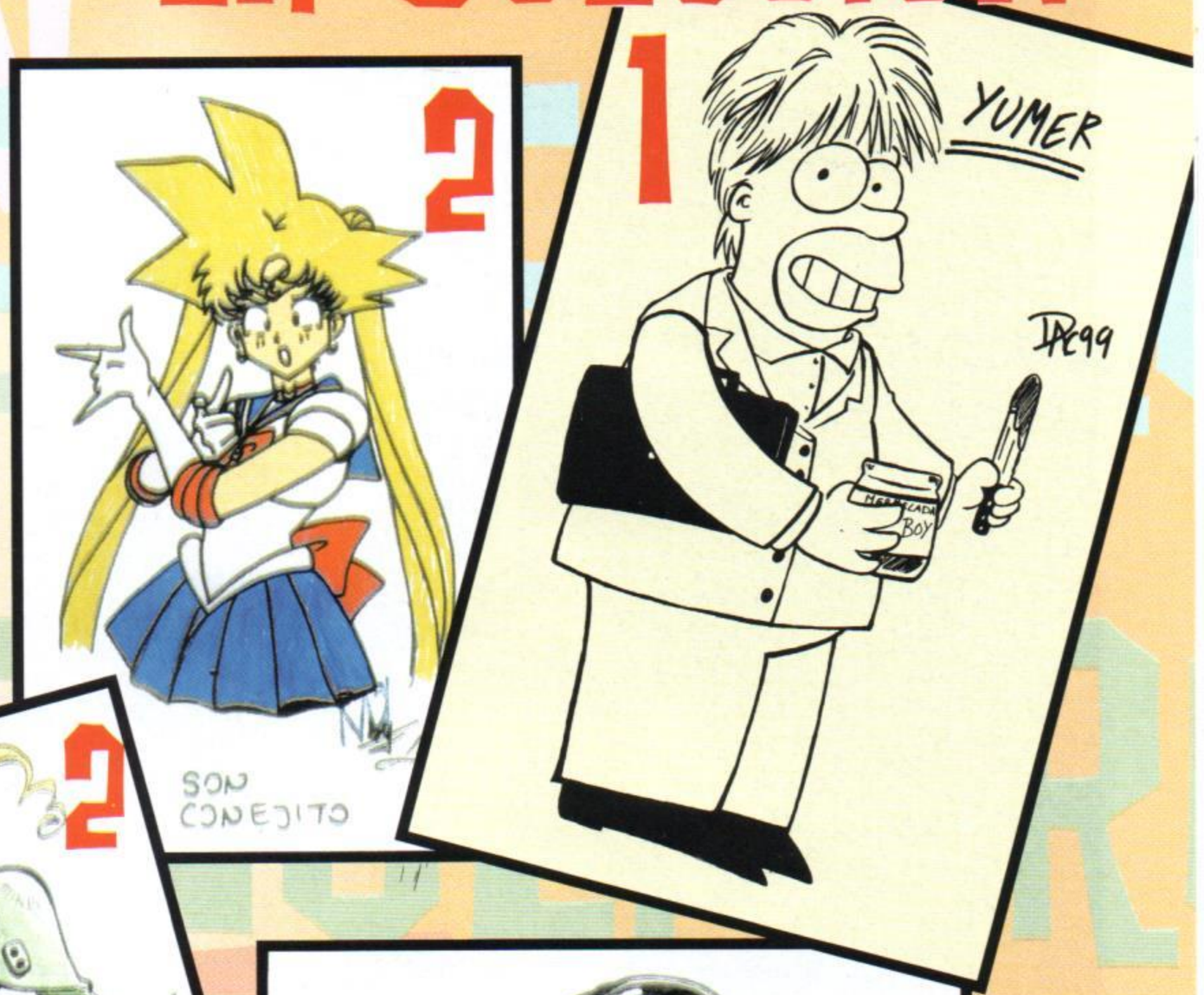
LA SOLUCIÓN

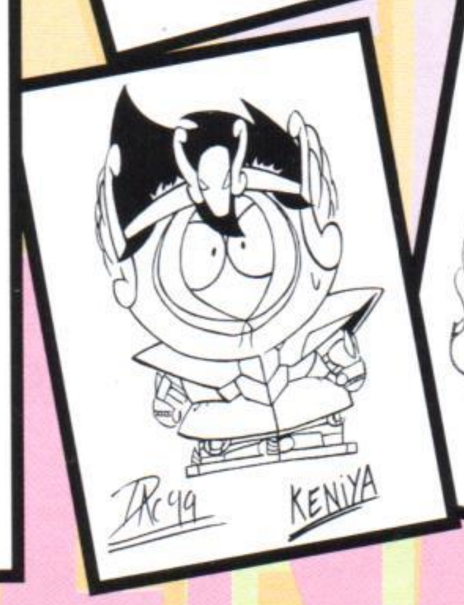
Estamos alucinados con la respuesta que ha tenido nuestro concurso de bichos raros. Nos han llegado muchas propuestas sobre cómo sería fusionar a dos o más personajes de manga y tenemos que confesar que nos ha resultado difícil elegir, tanto que del único premio que íbamos a entregar hemos tenido que escoger dos más, porque no podíamos dejar de premiaros por vuestra imaginación.

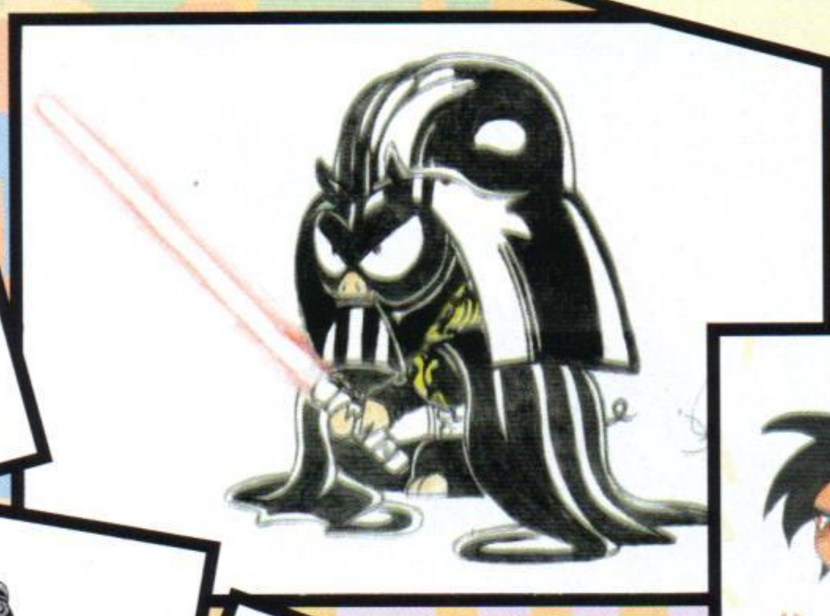
El ganador ha sido nuestro viejo colega DAC, que con su fusión de Yuu Matsura y Homer Simpson ha logrado ponernos los pelos de punta. Era un engendro muy bien pillado que nos ha "robado el corazón".

Los dos segundos premios han sido esta fusión de Son Goku y Usagi, muy bien pensada, y otra del tercer ángel de Evangelion, el que aparece en el primer capítulo de la serie, con Sailor Moon. Hay que decir que por lo visto Usagi ha tenido mucha aceptación a la hora de fusionarla...

El ganador se lleva una suscripción a la revista durante un año, y los segundos premios durante seis meses. Pero como ha habido tantos y tan bueno engendros, hemos escogido unos cuantos más para que veáis qué nos han llegado a enviar...

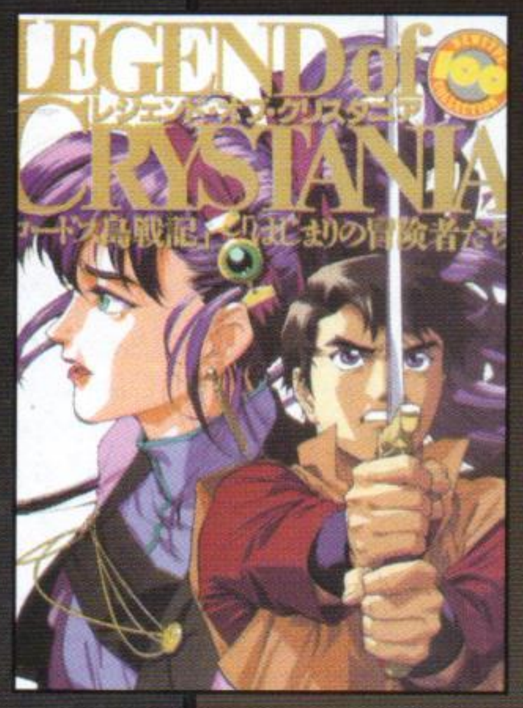




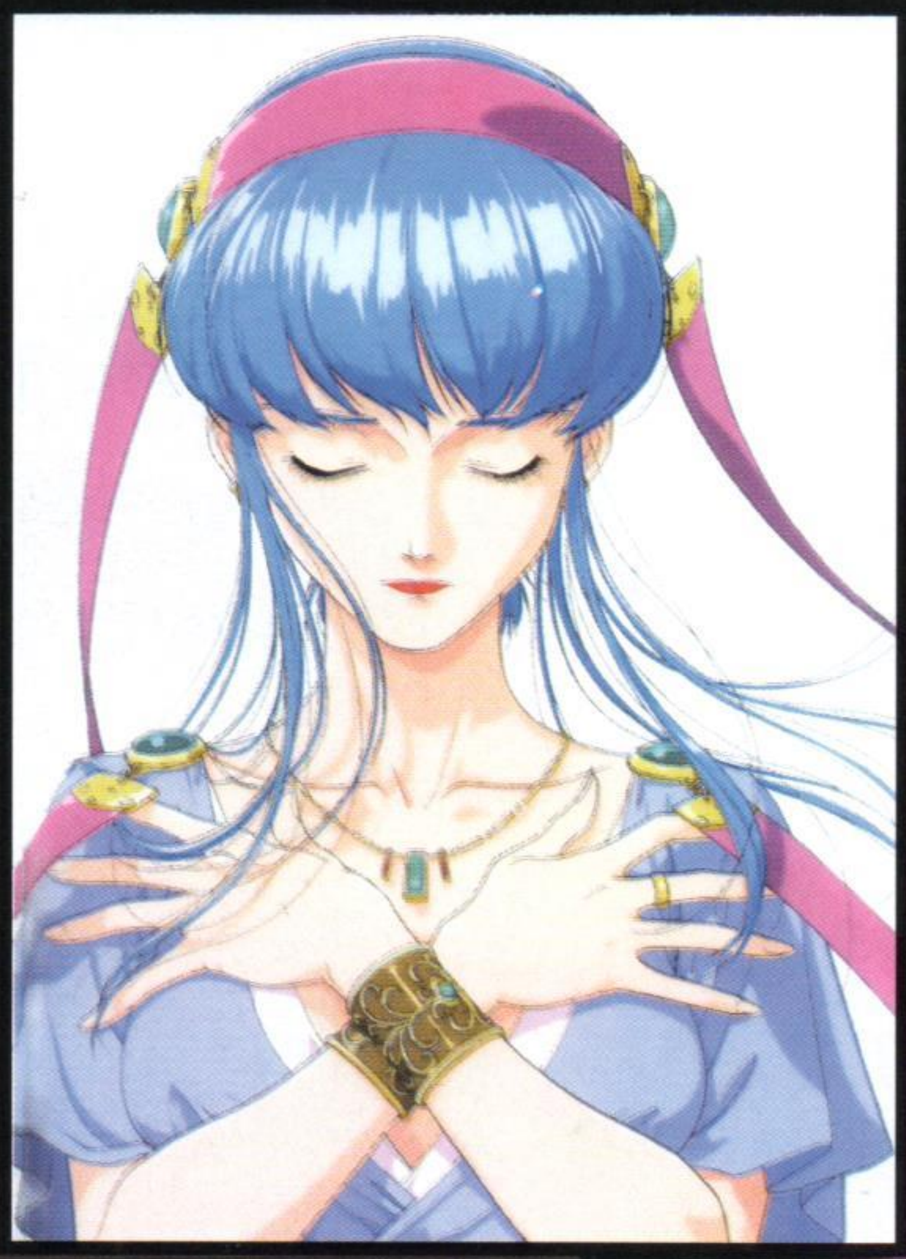


LEGEND OF CRYSTANIA

La edición del nuevo manga de *Lodoss* ha demostrado que realmente es una serie que funciona. Desde que la OVA se editó en España muchos han guardado un lugar especial para esta particular serie de fantasía heroica, y cómo no, un gran interés por sus derivados. Este mes dedicamos nuestro libro de ilustraciones a *Legend of Crystania*, que podría decirse que es un derivado de *Lodoss*... sin serlo. Aparte de preciosas ilustraciones incluye mucha información sobre *Lodoss*, bocetos, entrevistas y demás. Si os gusta la buena fantasía, éste libro os encantará.



The Movie of
CRYSTANIA
クリスタニ



FICHA
DIVERSOS AUTORES
EDITORIAL: KADOKAWA SHOTEN
ISBN 4-04-852587-5

Por Eulàlia Dolz

TURN A GUNDAM

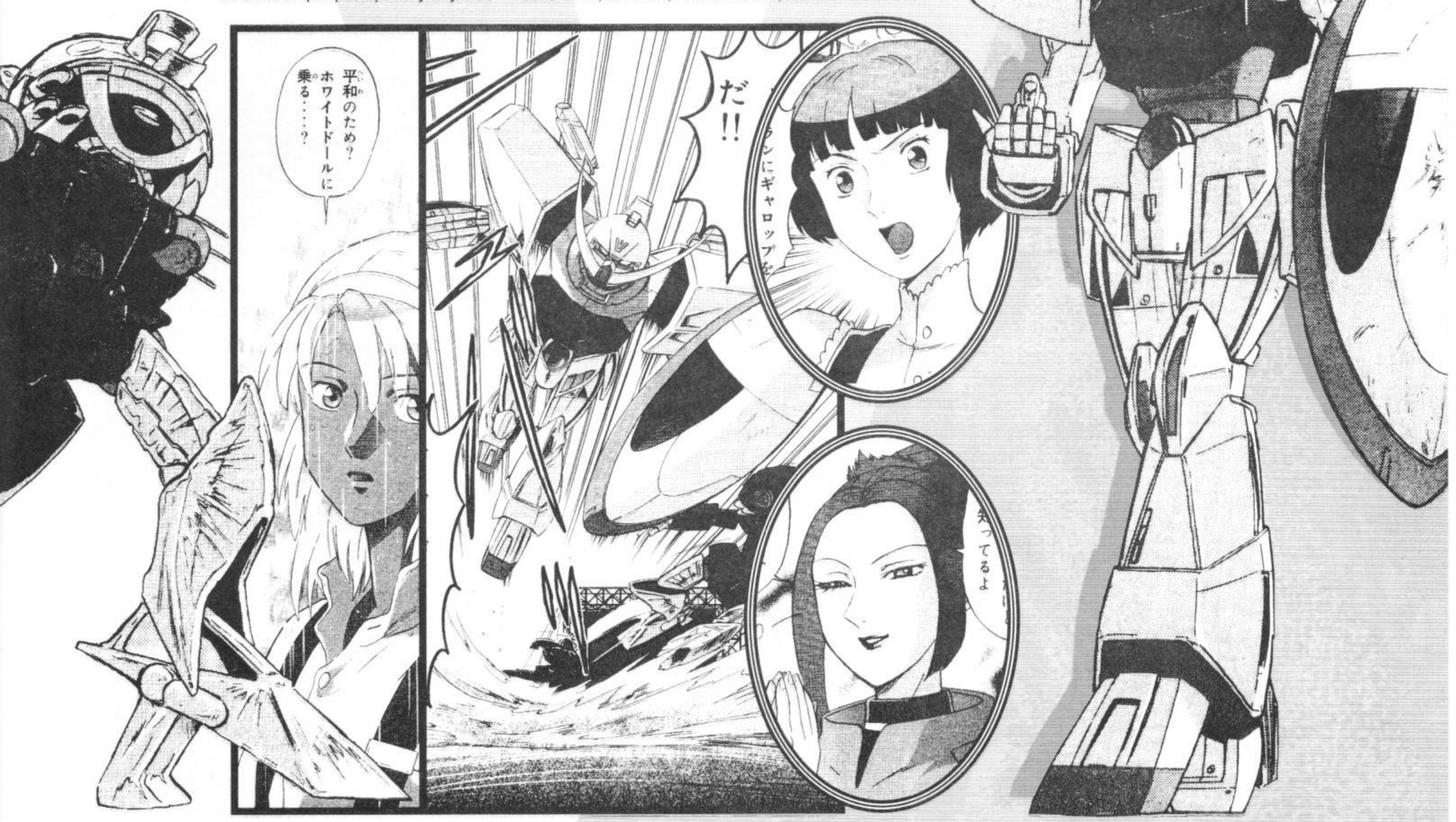
Cualquier cosa que venga precedida de la palabra "Gundam" suele ser sinónimo de éxito en Japón. Lo está demostrando la nueva entrega de esta saga de superrobots que, en apenas unas semanas, ha logrado llegar a lo más alto en los ránkings de anime.

Y es que *Gundam* ya es todo un clásico en el género de mechas. Atrás quedan las primeras sagas protagonizadas por estos mechas gigantescos y ambientadas en el particular universo colonial que Yadate y Tomino auguraban que se iba a convertir la Tierra. Los años han pasado, la animación ha cambiado bastante, así como el público, pero *Gundam* permanece.

No puede decirse que haya razón para su éxito, pero la prueba es que en 20 años seguimos teniendo mechas para rato. La nueva saga, *Turn A Gundam*, está ambientada en el siglo XXIV, en una sociedad que por apatía y dejadez ha perdido la tecnología que poseían, olvidando incluso los conocimientos para explorar o viajar por el espacio. Lo malo es lo que ellos han olvidado otros lo poseen, como los Moonrace, los hombres de la Luna, más que dispuestos a atacar e invadir la Tierra. Para "allanar" el camino envían a unos cuantos de los suyos para asegurarse de que las condiciones en la Tierra fueran favorables para su gente: uno de ellos es el protagonista, Loran.

Este planteamiento es el de la serie de anime, y seguido fielmente por Koichi Tokita en el nuevo manga que se suma a las decenas de versiones de *Gundam*. El manga es una adaptación detallada del anime, ocurren, más o menos, las mismas cosas pero con matices, algo así como lo ocurrido en el manga de *Evangelion*.

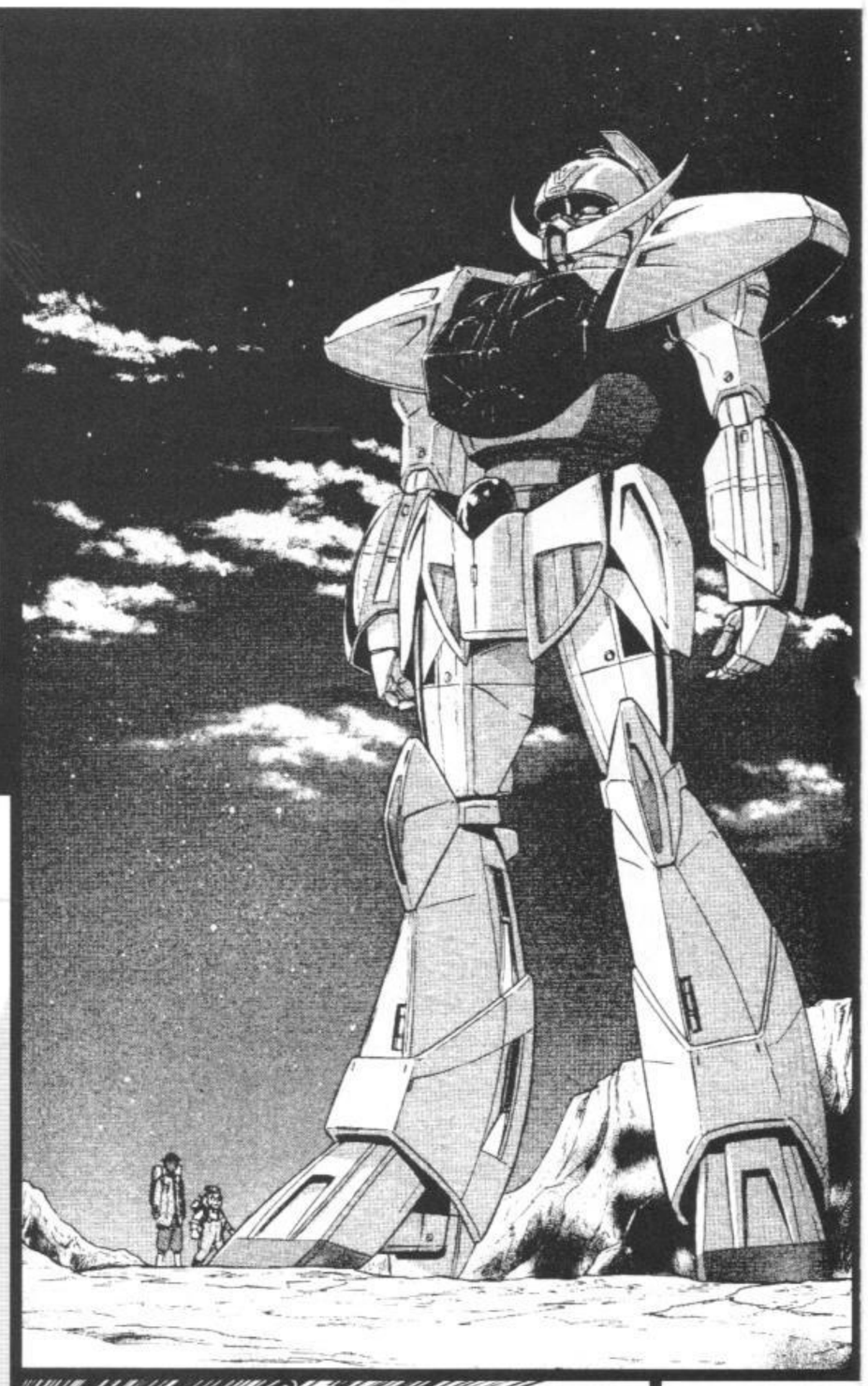
Loran llega a la Tierra. Encuentra un río y, mientras se baña, descubre a lo lejos a dos jovencitas también ocupadas en su aseo personal: una de ellas es idéntica a lady Diana, la suprema gobernante de la Luna. Muy impresionado, resbala y se desmaya en el río. Es socorrido por las muchachas, hija del señor de esas tierras, que lo acogen en su casa y le dan trabajo. Dos años más tarde, tanto Soshie, la hija menor de sus patronos, como Loran toman parte en la ceremonia que los designa como adultos ante su comunidad; en el momento más

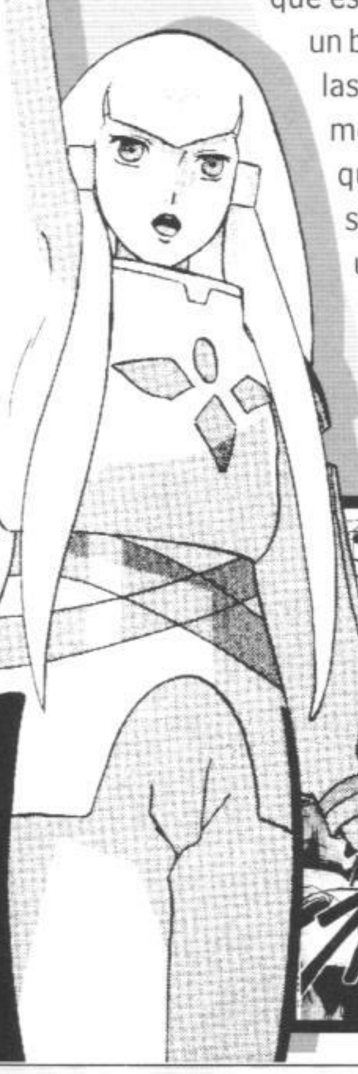


importante, con Loran y Soshie a solas, la Tierra sufre un ataque.

A la Tierra llega la reina Diana, dispuesta a que nadie sufra, pero como suele pasar hay quienes no desean la paz... pudiendo conquistar la Tierra. Guen, un hombre dispuesto a que la Tierra vuelva ser lo que era y jefe de Kiel, convence a Loran para que pilote un extraño mecha que se ha encontrado oculto en una de las minas de la familia Heim. El chico es presentado a lady Diana como Lola, una hermosa... muchacha. Todo por salvar la Tierra.

Kiel y Diana no saben qué pensar de su enorme parecido, y acaban intercambiando su personalidad; pero en ese momento se produce un ataque y los servidores de Diana se la llevan... creyendo que es su soberana, obviamente Kiel. Guen y los demás pronto se dan cuenta de la suplantación, pero

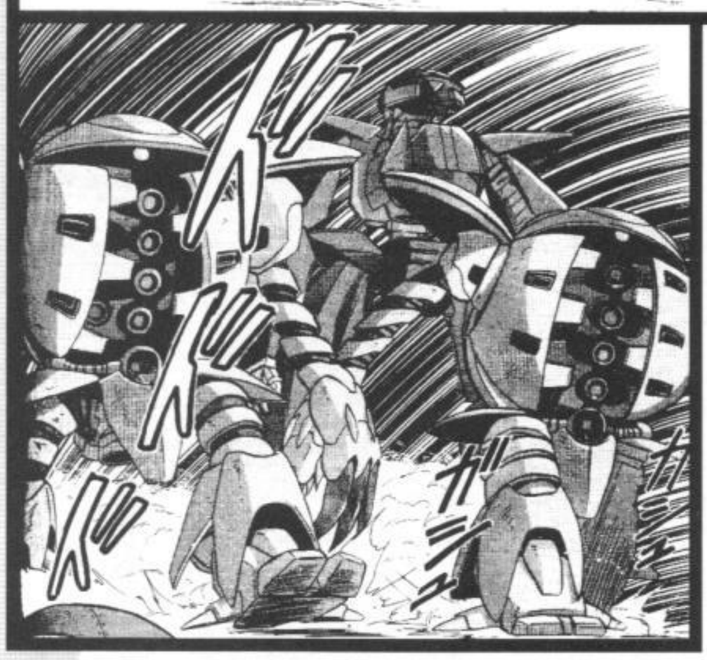




gracias a ello logran detener la crisis. Por su parte, Soshie y Loran se pelean cuando ella descubre que pertenece a los Moonrace, no confía en su palabra de que ayudará a la Tierra.

O sea, que tenemos todos los elementos típicos de *Gundam*: por un lado, los mechas, que ya se sabe que dan nombre a la serie. A continuación, una buena intriga política, a poder ser complicada y con agentes dobles y corruptos, y además unos jóvenes pilotos que puedan controlar a los gigantes de metal y que resulten decisivos en la batalla final. Y un *happy end*, pero a eso supongo que ya llegarán.

Pero si hablamos del manga, que era al fin y al cabo el tema del artículo, hemos de decir que mejora algo la serie de televisión. Me explico, los diseños del anime personalmente me parecen algo sosos, les falta carisma. Posiblemente animados estén mucho mejor o la historia sea tan absorbente que dé igual, pero por lo pronto la adaptación al papel es más que correcta. La historia mantiene el interés, puede leerse sin haber visto la serie de televisión, incluso sin saber qué es un Gundam, y aún así es un buen manga. No abusan de las escenas de acción entre mechas porque en el papel quedan algo deslucidas, ya se sabe, y en conjunto es un manga muy interesante. El autor no es conocido, pero por lo pronto ha demostrado que sabe hacer adaptaciones...



Es una lástima que a estas alturas, con toda la "revolución otaku" que se supone que se está fraguando no haya llegado casi nada de *Gundam* a nuestras pantallas o tiendas especializadas. He podido ver muy poca cosa, pero la verdad es que tiene muy buena pinta, las historias suelen ser muy interesantes... y aquí estamos, perdiéndonos una buena saga. Qué lástima. Eso sí, podemos consolarnos con el manga...

FICHA
IDEA ORIGINAL: HAJIME YADATE, YOSHIYUKI TOMINO
MANGA: KOICHI TOKITA
EDITORIAL: KODANSHA
ISBN: 4-06-323882-2

Por Avellanés Gil.

RIN TARO

Habitualmente en las revistas dedicadas al mundo del manga encontramos artículos que analizan la vida y obra de autores de manga, músicos, ilustradores, etc. Pero pocos son los que se dedican a los realizadores, productores y creadores de anime en general, si excluimos a gente como Miyazaki, Hideaki Anno o Mamoru Oshi y mangakas que excepcionalmente intervienen en la animación de sus obras. Esta es una situación que resulta un tanto extraña si tenemos en cuenta la importancia del anime dentro del manga, sobre todo en estos últimos años donde casi todo manga de cierto éxito tiene una serie de televisión. Pues bien, si lo que queremos es hablar de un hombre destacado dentro del mundo del anime, deberíamos empezar hablando de una verdadera institución dentro de la animación japonesa.

Rin Taro nació en 1.941 con el nombre de Shigeyuki Hayashi. Sus inicios se remontan a finales de los años 50 en la Toei Doga, más tarde entraría en plantilla de la mítica compañía de Osamu Tezuka, Mushi Productions. Es en este período cuando adopta su seudónimo más conocido, Rin Taro, que podríamos traducir por "hombre gordo". En la Mushi Productions trabaja en varias series que hoy en día son consideradas como clásicos. El siguiente estudio por el que pasó fue la Toei Animation donde obtuvo un gran éxito con algunas series que dirigió, sin embargo en 1971 decide convertirse en "freelance", y así empieza a trabajar para varios estudios, principalmente para Madhouse y Group Tack.

Esta es una pequeña biografía sobre este destacado realizador. A primera vista no parece que sea una pieza clave en la historia del anime, por eso será mejor pasar a comentaros las principales obras en las que ha intervenido, y entonces, si que no podréis negar la importancia de Rin Taro en la historia del anime.

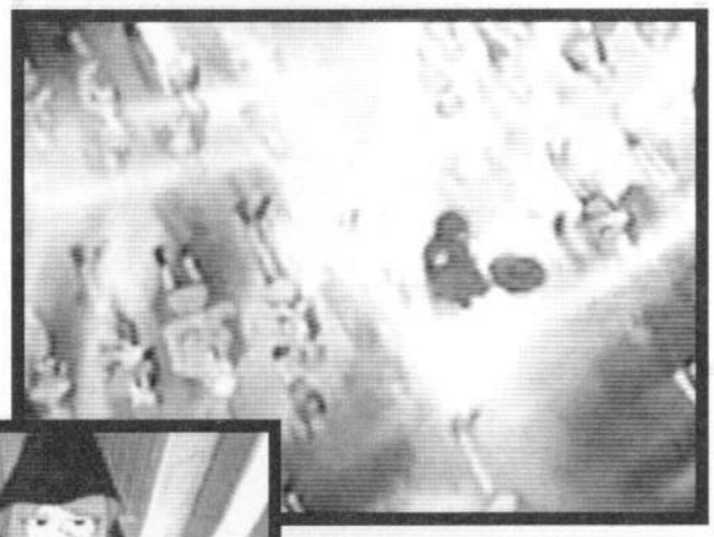
En sus inicios en la Toei Doga el cargo de Rin Taro era el de animador, y su debut tuvo lugar en la película *Hakujaden* (*La leyenda de la serpiente blanca*, 1958) primer film del anime moderno y que es la adaptación de una antigua leyenda china. Esta película obtuvo el diploma especial de cine para niños de Venecia. Su siguiente participación también fue como animador en *Shonen sarutobi Sasuke* (*Sasuke el joven ninja*) una historia de aventuras sobre un joven ninja, descendiente de un clan de ninjas, que libera un pueblo de su despótico señor feudal. En 1960 participa, también como animador, en el primer largometraje de Tezuka, *Saiyuki* (*Viaje al oeste*), conocido por todos al ser la película inspirada en el famoso cuento chino de Hiuan Tsnane; Sun Wukong, el niño-mono que emprende un viaje para recuperar el sutra de su pueblo.

Ya en Mushi Productions participa en la serie de *Tetsuwan Atom* (*Astroboy*) como animador de ésta y director del episodio cuarto. Durante el mismo periodo (1963-1965) participa en las series

Jungle Taitei, Shin Jungle Taitei, Susume Leo! y en la película del famoso personaje (*Jungle Taitei*, 1966) donde desempeñará diversos cargos, desde director de las series a director artístico, todas estas obras están firmadas aún con su verdadero nombre, *Shigeyuki Hayashi*, como también lo haría con la siguiente serie de la que sería director, *Wanpaku Tanteidan (El club de los locos detectives*, 1.968). En 1.968 se encarga también de dirigir la serie inspirada en el manga de Shotaro Ishimori, *Sabu to Ichi Torimonohikae (Las indagaciones de Sabu e Ichi*), serie de aventuras policiacas ambientadas en el Japón de la era Meiji. Tras terminar su trabajo en la citada serie, Rin Taro es elegido director jefe de la versión animada del hipopótamo creado por Tove y Lars Jansson, *Moomin* (1969-1970) y de su secuela *Shin Moomin*. Tras finalizar esta serie acepta adaptar de nuevo un manga de Ishimori, *Hoshinoko Chobin* (*Hoshinoko, el chico de las estrellas*) serie en la que desempeña la función de director y creador del storyboard. *Wanpaku Omukashi Kum Kum (Kum Kum: la loca prehistoria*, 1.975-1.976) es la siguiente serie que dirige, y que trata sobre las aventuras de un joven cavernícola, Kum Kum, enamorado de su amiga Chiru Chiru, una historia, aunque sencilla, divertida. También en 1976 dirige la serie que consta de un mayor número de episodios de su carrera (195), *Manga Sekai Mukashibanashi* (*Manga del pasado del mundo*), serie orientada al público infantil que explica la historia del mundo a partir de una leyenda oriental, y que debido a su larga duración brindó la oportunidad a grandes autores a colaborar en el proyecto. Al año siguiente, Rin Taro vuelve a trabajar junto a Osamu Tezuka al dirigir la serie en color de *Astroboy* para la Toei, *Jetter Mars*.

Si bien no podemos negar la importancia de las series en las que Rin Taro participó, la consagración profesional de su carrera se produjo en los años posteriores a 1977, ya que del 1978 al 1982 realiza la adaptación de los mangas más populares de Reiji Matsumoto. Estamos hablando, cómo no, de *Uchu Kaizoku Captain Herlock* y *Ginga Tetsudo 999*. De la primera fue el encargado de la dirección artística y de la serie, obteniendo un más que loable resultado, superado, si cabe, por el largometraje que realizara el año 1982, basado en el carismático pirata espacial; *Waga Seishun no Arcadia* (*Mi juventud en la Arcadia*), una verdadera obra maestra de la animación. Al parecer Reiji Matsumoto quedó complacido con el resultado, ya que eligió a Rin Taro como el director de las películas inspiradas en *Ginga Tetsudo 999*. Así en 1979 dirige *Ginga Tetsudo 999: Kimi wa Senshi no yo ikareru ka* (*Galaxy express 999: ¿Sabes ser un soldado?*) que es la ampliación de un capítulo de la serie en forma de largometraje de 120 minutos de duración. Dos años más tarde, en 1981, es elegido para realizar el film basado en el último capítulo de la serie; *Sayonara Ginga Tetsudo 999: Andrómeda Shuchakuechi* (*Adieu Galaxy express 999: Andrómeda última estación de destino*).

El prestigio conseguido con estas adaptaciones le permitió a Rin Taro participar en producciones como el capítulo piloto de *Lupin III* (1982) de 58 minutos o colaborar en un OVA de *Arale (Dr. Slump and Arale-chan: Hoyoyo Uchu daiboken*, 1982). Ya en 1983 realiza junto a Katsuhiro Otomo la adaptación del manga de Shotaro Ishimori *Genma Taisen* (*Armagedon*), historia de la invasión extraterrestre de la tierra con poderes psíquicos de por medio, ¿ acaso creíais que la participación de Otomo era casual?. *Kamui no Ken*, considerada la mejor película de 1985, es su siguiente producción, ya que en este caso, a parte de encargarse de la dirección también lo hace de la producción. En este film, Jiro, un joven ninja es acusado de un crimen que no ha cometido, por lo que deberá buscar pruebas que demuestren su inocencia. Durante los dos años siguientes participa, en diferen-

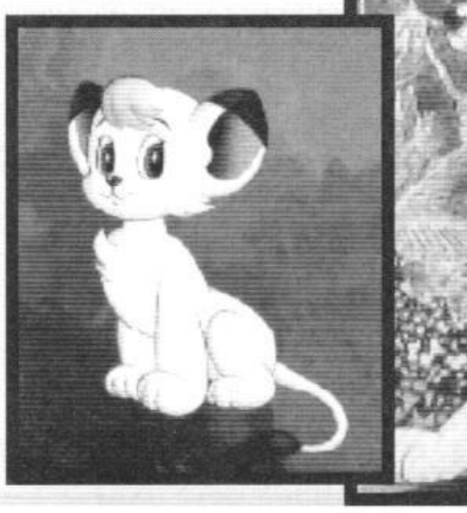


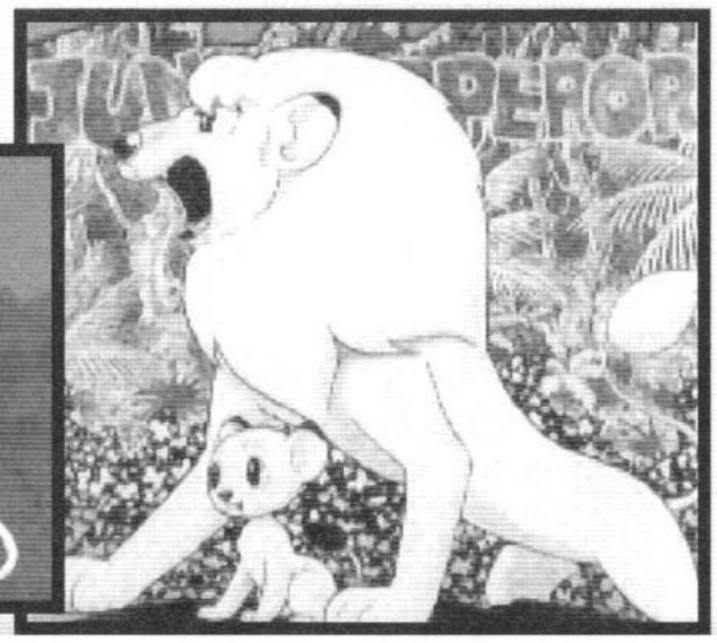
tes cargos, productor ejecutivo y/o director, en las películas dedicadas a la mítica ave fénix, *Hi no Tori*. También en 1.987 se involucra en un proyecto semejante a *Robot Carnival* en el que diversos autores (también participa Katsuhiro Otomo) realizan pequeñas historias, Rin Taro se encargó de la presentación de unos 10 minutos de duración, el título de esta película es de *Manie Manie Meikyu Monogatori* y que internacionalmente se conoce con el nombre de *Neo-Tokyo*.

Hasta finales de los años ochenta participa en diversos proyectos del que destacaremos un trabajo escrito y dirigido por él, dedicado a Osamu Tezuka, y que es un especial de televisión que data de 1989 con el título de *Tezuka Osamu Monogatari Boku wa Son Goku* (*Osamu Tezuka: Soy un Son Goku*), un tributo al gran dios del manga.

Ya en la década de los 90 participa en la realización de varias series y películas que serán más conocidas para el público español al estar editadas algunas de ellas en nuestro país. En 1990 dirige el prólogo de *Record of Lodoss War*. Esta no será su única participación en esta saga, ya que es el creador del storyboard del volumen 3 y 7 *(Record of Lodoss War: El caballero negro,* 1990 *y Record of Lodoss War: La guerra de los héroes*, 1991). Del 1990 al 1991 dirige otra serie emitida en nuestro país, *Dragon Quest*. Tras la realización de *Dragon Quest* se involucra en la realización de 4 OVAs de *Teito Monogatori* (*Doomed Megalopolis*) y el storyboard del volumen cuarto de dicha serie de OVA´S.

En 1993 también participa en dos producciones bien conocidas por todos nosotros; *Kaze no wa Amnesia* (*Viento de Amnesia)* y *Gunm (Alita, ángel de combate*) de los que realiza la labor de supervisor, y de las que vosotros mismos podréis juzgar su trabajo. Otra serie de OVAs, esta vez recién editadas en nuestro país, pero no por ello menos conocida, son los 4 episodios basados en el videojuego de *Final Fantasy* con diseños de Yoshitaka Amano, en este caso se encarga de la dirección general de la serie y la dirección de los episodios del 1 al 4.





En 1996 Nanase Okawa, componente de las CLAMP, insistió para que Rin Taro fuera el encargado de plasmar en anime el manga titulado *X*. Así Taro se encargaría de la escribir, dirigir y hacer el storyboard de esta superproducción de 100 minutos de duración.

En los últimos años Rin Taro ha estado implicado en la realización de una película y serie de 13 episodios titulada *Alexander*, entre otros proyectos de menor importancia.

Como podéis ver, este creador ha participado en series y películas de gran importancia dentro del mundo de la animación japonesa. Un hombre que empezó su carrera junto al nacimiento del anime moderno (participó en las 3 primeras películas que se produjeron), y que ha pasado por todos los cargos por los que se puede pasar dentro de este mundo, sin duda esto le ha proporcionado una gran experiencia y conocimiento del medio, por lo que es un aclamado y codiciado realizador, que en mi opinión sabe plasmar perfectamente el espíritu de las obras que anima.

Un nombre que hay que tener muy en cuenta dentro del mundo de la animación japonesa.

N.º 1 EN VENTAS

Rurouni Kenshin

Glénat

Fuera de lo común.

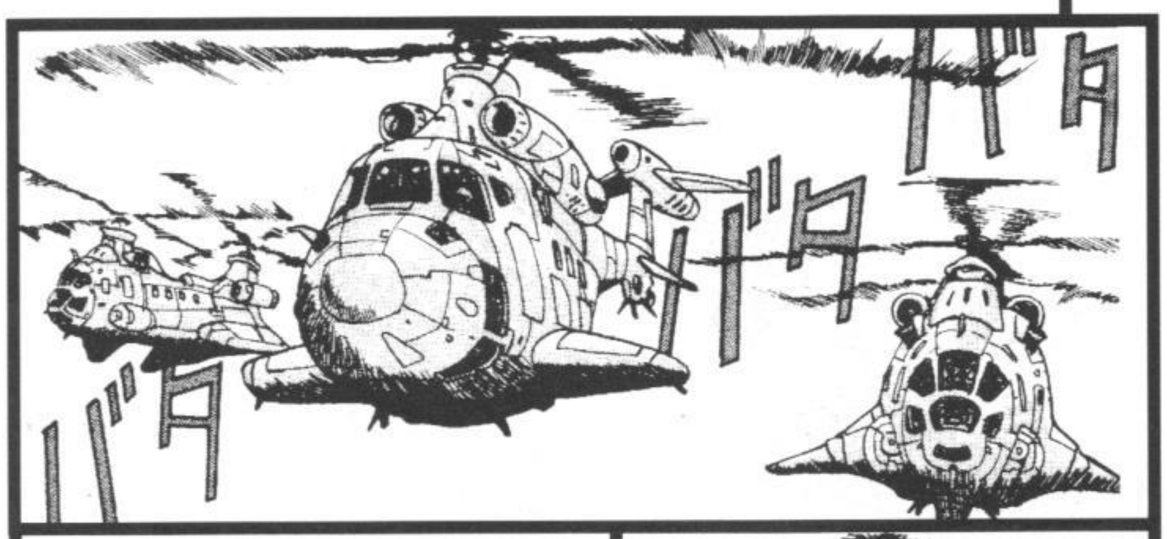
EN CARTERA

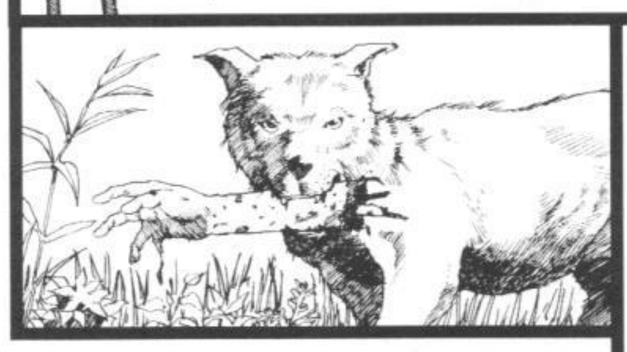
EDEN

Por Miguel de la Torre

Siguiendo con su línea de mangas destinados a un público algo más adulto, Planeta-DeAgostini editará el próximo mes de abril un manga de Hiroki Endo titulado *Eden*. Seguro que ni os suena, ¿verdad? No es de extrañar porque se publica en la revista *Afternoon*, en la que tienen cabida todas las series algo "diferentes" de Kodansha.

Pero lo verdaderamente interesante de *Eden* es que no se trata de uno de esos mangas chorras, sino de una historia postapocalíptica protagonizada por adolescentes, sí, pero por chicos que, por haber vivido en un mundo tan difícil han madurado mucho.

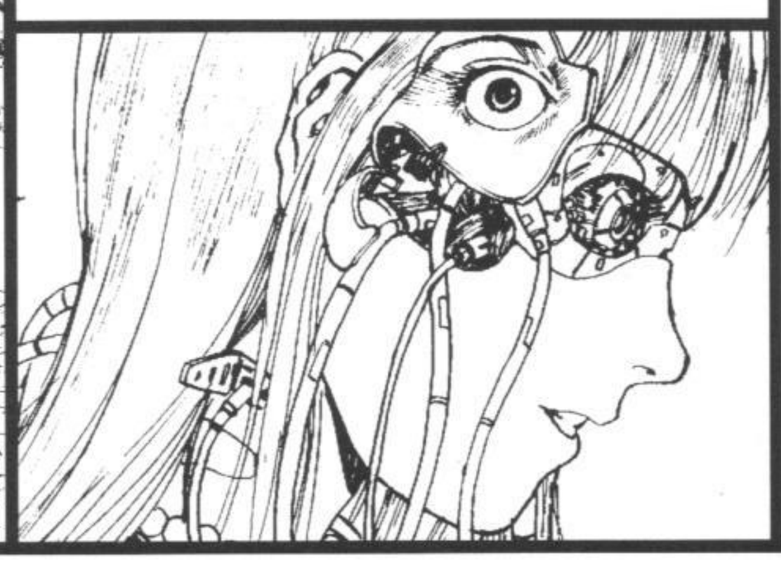




La Tierra ha sido afectada por un virus letal que ha matado a la mayor parte de la población. Enoa y Hana son dos jovencitos que viven en una isla junto a Morris, el único adulto de los alrededores. Enoa es hijo del gran amigo de Morris, que le pidió que alejara a su hijo para que creciera a salvo del virus y pudiera repoblar la Tierra junto a Hana. Morris está afectado por el virus y hace lo posible por aguantar y no dejar a los chicos solos, pero el ejército no se ha olvidado de ellos y va en su busca con el fin de recuperar a Querubín, un mecha que Morris se llevó consigo, pero Enoa logra destruirlos utilizando a Querubín, al que ha reconstruido.

Y después la historia se centra en Eriya, hijo de Enoa y Hana, que se une a la guerrilla junto a Querubín tras el rapto de su hermana y su madre y la "corrupción" de su padre, que a pesar de sus iniciales deseos de hacer las cosas bien no ha sabido crear el Eden que se esperaba de él...

Tiene ciertas similitudes con *Akira*, lo del mundo destruido y demás, el carácter fuerte de Enoa, pero es una historia totalmente diferente. El dibujo es ciertamente interesante, realista en cierto modo, con unos personajes bastante reales y una trama interesante, con las intrigas políticas de fondo. Puede decirse que no se ahorra la parte dura de la vida, los humanos han caído como moscas a causa del virus y muchas cosas han desaparecido, las ciudades, las fábricas, sólo se pueden encontrar cosas de vinilo o plástico porque las otras han sido destruidas o se han deteriorado. No es una historia difícil de seguir, pero necesita cierta concentración para enterarse bien, claro. Sinceramente, me gusta.



FICHA

AUTOR: HIROKI ENDO
EDITORIAL: KODANSHA/PLANETA-DEAGOSTINI

© 1999, Hiroki Endo, Kodansha

ESPAÑA

Por lo visto los rumores que dicen que los canales autonómicos se pasan las novedades y compran los derechos de las series de televisión es cierto, porque TVE3, el canal autonómico catalán está emitiendo **Isami** bajo el título de L'increible- del grup Shinsen -o sea, de lo que va la serie-, a eso de las siete y media de la mañana. Hay que tener algo de valor para levantarse pero para eso sirve el vídeo.

Las próximas novedades anunciadas de Planeta, si las fechas se mantienen, son **Arms** para febrero -tenéis el Foco en este mismo número-, los **tres tomos finales** de **Cazadores de Magos**, **Anton** de Yoshikazu Yasuhiko y los anime book de **Mononoke Hime** para marzo, **Eden** en abril, **la esperada X** de Clamp para mayo, justo en el Salón del Cómic y si todo va bien el fantástico **Brain Powerd** a partir de junio. Un inicio de año cargado de buenas novedades.

En el campo del anime tenemos algunas cosas interesantes, como la promesa de Selecta Visión de editar grandes clásicos como **Queen Emeraldas** o el incombustible **Capitán Harlock**, que tantos corazones adolescentes robó en su día. Además, nos han insinuado algunas novedades aún sin confirmar que de ser ciertas estarán la mar de bien. Seguiremos informando.

Manga Films también parece dispuesta a continuar con una buena política de lanzamientos. Tenemos, por fin, **Lamu la pequeña extraterreste**, una de las obras más famosas de Rumiko Takahashi, **Pretty Sammy 2**, **Hyper doll** y siguiendo con Rumiko, **Maison Ikkoku**, la gran olvidada en España. Y para acabar, Sakura mail en marzo... No está nada mal.

Pikachu será lo que se quiera, pero nadie puede decir que no se hace lo posible **por publicitarlo**. Tele 5 **emitió** en navidad dos adorables capítulos diarios, donde podemos ver a Pikachu en acción diciendo **"pika-pika"** y conociendo a los otros **Pocket Monsters**. Por su parte, la revista infantil-juvenil **Mega Top** nos ha sorprendido en su número de diciembre con el anime book de la serie... ¿acabará siendo un fenómeno de masas?

Pero **Pikachu** no puede ser bueno. La TAC, una asociación de telespectadores catalana que ya puso a caldo a *Marmalade Boy* diciendo que incitaba a la anorexia y a las relaciones entre menores ha publicado otro estudio hablando de **lo pernicioso que es Pikachu**, con argumentos fundados como que son **competitivos, violentos**, que Tele 5 tiene una campaña abusiva, no es de calidad y no presenta ninguna novedad estética. Y claro, como en Estados Unidos provocó problemas, no está bien que se emita aquí. O sea, que si no aporta novedad estética es malo para los niños... Ay, señor, que casi hemos entrado en otro milenio y aún estamos con éstas...

Y para acabar, Canal 33 ha vuelto a reponer **el clásico** de Naoki Urasawa, **Yawara!** en la programación de mediodía. Ahora tenemos judo para rato con este anime más o menos shojo y más o menos popular.

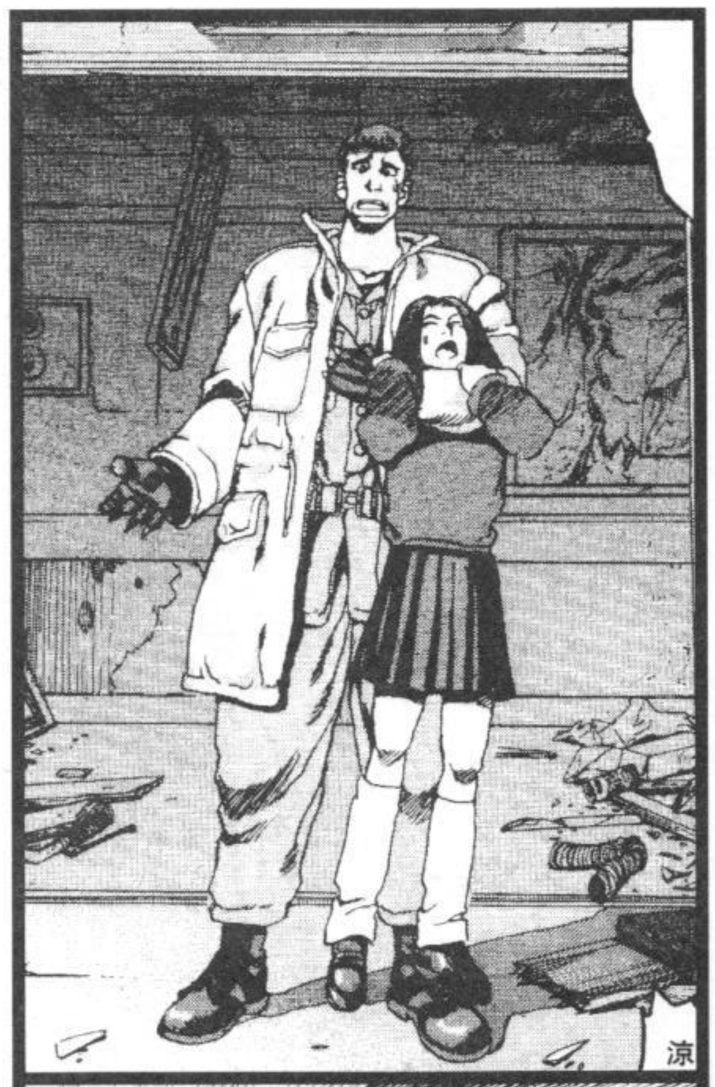
Si a vuestra localidad no llegan las novedades o estáis pensando en hacer un buen pedido por correo, que lo sepáis, **Continuarà ha editado su nuevo catálogo**. Pedidos a **Continuarà** comics-sección manga, Via Laietana 29 08003 Barcelona, o al teléfono 93 310 43 52.

Por Miguel de la Torre

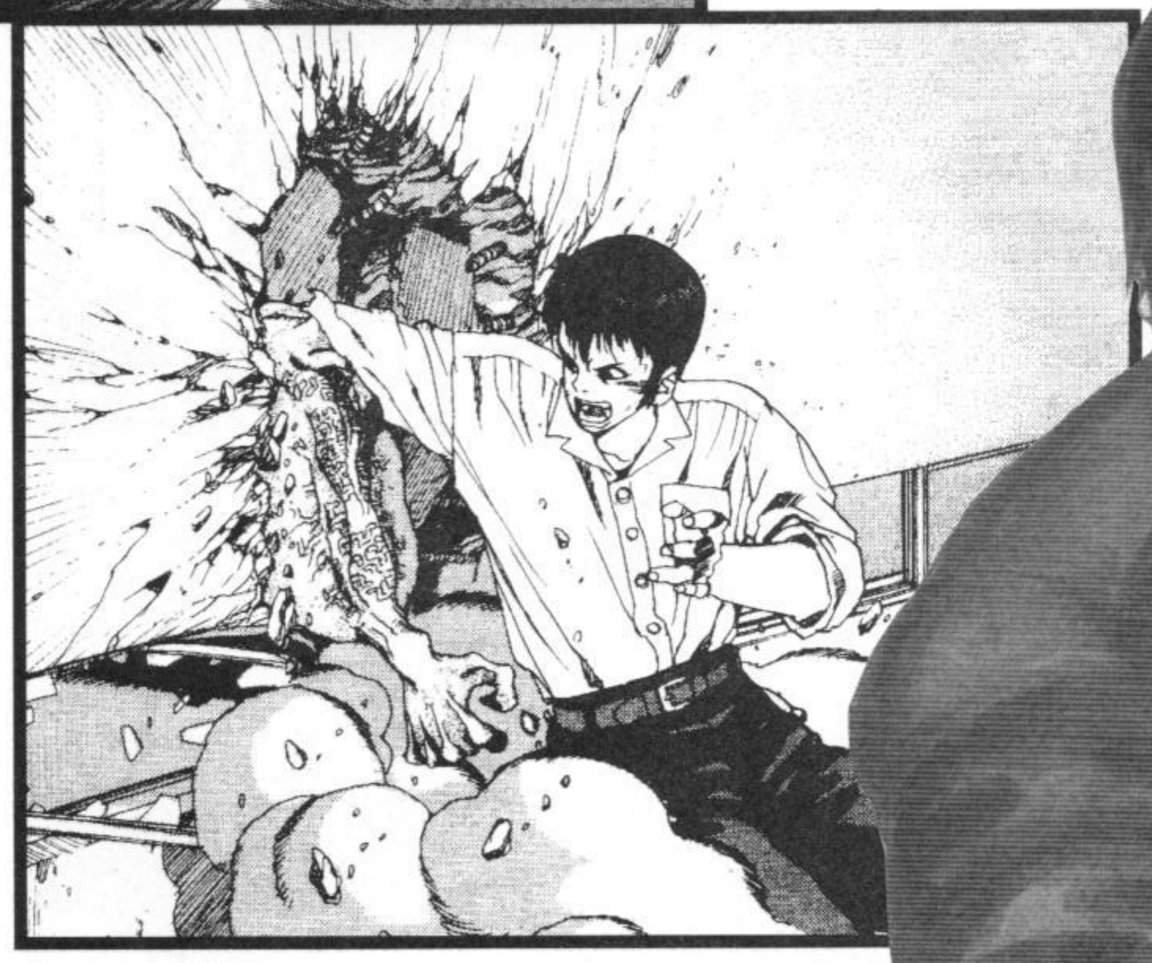
ARMS MANGA

Tras la pausa navideña Planeta-DeAgostini nos presenta un manga de Ryouchi Minagawa bastante curioso. Por una parte, al principio parece ser una típica historia de instituto, protagonizada por un chico algo problemático pero de buen corazón que tiene una defensora en Katsumi, su amiga de la infancia.

A su instituto llega Hayato, un nuevo estudiante que había estado observando y, cosa curiosa, probando a Ryo en el bosque cercano al centro. El tal Hayato parece un tipo malcarado y de pocas palabras, que rechaza de lleno las muestras de amistad de Ryo. Además, a pesar de llevar un brazo vendado se las arregló para deshacerse de los matones de su nuevo instituto sin despeinarse un pelo. Ryo, como es un buen chico, interviene en la pelea para que sus compañeros no acaben con el cráneo fracturado, y logra sorprender a Hayato por su fuerza y velocidad, pero su brazo empieza a reaccionar. Desconcertado, ve cómo el brazo vendado de Hayato se convierte en una especie de zarpa con cuchillas de lo más impresionante pero se salva por los pelos gracias a la llegada de Katsumi y otros compañeros.



Ryo intenta relajarse en casa descansando y jugando al Tomb Raider, pero su madre le manda a por unos recados; al pobre Ryo lo atacan... pero no se da ni cuenta, reacciona casi sin pensar y se deshace de los tipos que van tras él con barras electrificadas. Lo peor llega cuando Hayato le informa de que vaya a su encuentro porque tiene poderosas razones para verle... ha raptado a Katsumi. Y como buen héroe que se precie debe ir en rescate de la chica, que está más que un



FICHA

AUTOR: RYOUJI MINAGAWA
EDITORIAL: SHOGAKUKAN

poco asustada. Su miedo se transforma en rabia cuando Ryo entra en el edificio y Hayato la libera, porque sólo la necesitaba de rehén. Katsumi le da un bofetón que le gira la cara, parece ser que no le va el papel de chica desvalida. La esperada pelea entre Hayato y Ryo por fin tiene lugar, y nuestro protagonista descubre asombrado que el título del manga va por él, ya que puede alargar el brazo a voluntad. Lo malo no es Hayato, que dentro de lo que cabe sólo quiere un buen combate, sino por parte de los otros interesados en matar a Hayato, que los atacan por sorpresa e intentan matar a Katsumi como medida de coacción para que se deje matar, qué cosas. Bien, Hayato se revela como un tipo de honor, derrota a su compañero para que Katsumi no se vea involucrada, y tal, parece que forman una especie de alianza.

Y tras el incidente del secuestro de la chica, puede decirse que Ryo y Katsumi están en el ajo y se van enterando de la situación, como que cada vez que alguno de esa curiosa especie aparece en la zona los brazos de Hayato y Ryo reaccionan permitiéndoles detectar al enemigo y prepararse para la batalla, porque seguro que eso es lo que están buscando.

Ciertamente, el tema no es el más original del mundo, se trata de la consabida historia de chico con poderes que no tiene ni idea de qué va la historia pero que mira por dónde resulta ser el mejor de los mejores y atrae a las cercanías a una riada interminable de adversarios a cuál más poderoso que, invariablemente, amenazan a su chica y a sus amigos. No es el tema más original pero es un manga que se puede leer, el dibujo es algo distinto a lo habitual, algo más realista y bastante detallado. La serie goza de bastante popularidad en Japón, cosa que puede significar algo en España o no, pero que quiere decir que al menos el manga no se ha elegido a dedo. Para su público, es un buen manga.

PERSONAJES

RYO
El protagonista de la historia, que empieza como estudiante de instituto normal y acaba como chico con superpoderes, con unos brazos gigantescos y además, siendo el objetivo de tipos tan raros como él.

KATSUMI
Amiga de la infancia de Ryo y la persona a proteger, porque su proximidad a Ryo la convierte en el objetivo de muchos indeseables.

HAYATO
Llega al instituto de Ryo con una idea definida, enfrentarse a él como sea, y no tiene ningún escrúpulo a la hora de utilizar cualquier método para atraerlo...

Por Annabel Espada

LAMU, la pequeña extraterrestre

Si tuviéramos que hacer caso a las series más populares en Japón, Urusei Yatsura estaría entre ellas. En vez de quejarnos porque el manga no tuviera buena acogida, o porque haya llegado algo de animación después de tanto tiempo, deberíamos alegrarnos de que la serie al menos se viera en algún canal autonómico...

El caso es que por fin parece que se han puesto las pilas y Manga Films editará dentro de nada alguna de las historias de esta pequeña extraterrestre tan sexy que logró hacerse con el corazón y la líbido de tantos japoneses. La serie tiene tropocientos capítulos, a cual más rarito, seis películas y unas 12 OVAs, así como una buena dosis de música derivada. Este mes, de momento, las películas.

ONLY YOU

Hace once años, Ataru jugó, sin saberlo, con una joven extraterrestre. Jugando, sin querer, pisó su sombra, lo que significaba en su planeta que le acababa de proponer matrimonio:ella le prometió volver a buscarle en 11 años.

El tiempo pasa, y en el instituto Tomobiki todos han recibido invitaciones para la boda entre Ataru y una tal Elle. Lo curioso es que Ataru no tiene ni idea de quién es ella, por mucho que Lamu, sus fans, Mendo y el resto de la gente lo pisotee para que recuerde. De repente la nave de la princesa Elle, junto a su niñera, llegan para llevar al novio junto a su reina: Ataru está decidido a casarse con ella e ignora a Lamu, que no puede quitarle el collar que lo "preservará" hasta la ceremonia. Benten logra animar a Lamu para que recupere a Ataru si realmente lo quiere, así que irrumpe en casa de los Moroboshi dispuesta a casarse con Ataru, le quitan el collar y lo obligan a aceptar un anillo que lo unirá a Lamu para siempre. Ataru está obsesionado con casarse con Elle, y discute con Lamu, pero ella lo deja inconsciente. Lamu también cae a manos de la espía de Elle, que rapta a Ataru y se lo lleva consigo. La pobrecilla oni intenta seguirles, pero su nave explota y no puede impedir que Ataru llegue al planeta de Elle, donde también están los otros chicos. Después de que la bellísima Elle confunda a Ataru con Mendo, parece que el romance se palpa, pero poco a poco los chicos van desapareciendo porque resulta que Elle hace colección... de hombres. Mendo se salva gracias a la aparición de Shinobu, pero Ataru es obligado a casarse con la reina mientras se lamenta por haber rechazado a Lamu. Ésta, ayudada por sus amigas, irrumpe en la boda como puede pero en la confusión todos son transportados 11 años atrás, cuando Ataru pisó la sombra de Elle. Ataru intenta impedirlo, pero en realidad no la pisó, lo simuló para poder ganar... Todos insultan a Ataru, éste se riñe a sí mismo. Ya de vuelta en el presente, Elle les deja ir destro-

Alga de musica

zada pero no vuelven a la Tierra, sino al planeta Uru donde se celebrará la boda entre Lamu y Ataru... de la que el novio sale corriendo.

BEAUTIFUL DREAMER

La película empieza con el instituto Tomobiki totalmente destrozado, Mendo y los demás en plan supervivientes de *El señor de las moscas*... y Lamu y Ten haciendo surf. Ataru recuerda qué les ha llevado a esa situación...

Falta un día para el festival del instituto, y lo tienen todo casi preparado cuando por una de esas cosas que sólo pasan en esta serie Ataru lo destroza todo porque Lamu se enfada al verlo correr tras una mujer, un tanque de Mendo se activa... y la cafetería vuela por los aires. Sólo reciben una reprimenda del director, pero por lo noche Ataru y Mendo ven unos curiosos fantasmas en la calle desierta...

Hay ciertas irregularidades temporales que sólo Sakura y Onsen son capaces de detectar; por la noche, al intentar volver a casa, Mendo y Shinobu se dan cuenta que todos los caminos conducen al instituto, los autobuses también e incluso los trenes. Algo raro está pasando. Acuden todos a casa de Ataru, desde donde intentan ponerse en contacto con el exterior, pero les es imposible, mientras admiran la nueva mascota de Ten, una especie de cerdito rosa. Al día siguiente desayunan y se preparan para el día anterior al Festival - otra vez, pero las cosas son cada vez más extrañas, la gente aparece en lugares insospechados sin tener ni idea de cómo han llegado.

Mendo intenta escapar en avión, pero le es imposible escapar, algo le detiene.

Y eso pasó, están atrapados en un lugar desolado, la población de la ciudad ha desaparecido pero siguen teniendo agua corriente, comida y les llega el periódico a diario: es una situación de lo más extraña, pero cada uno hace lo que le da la gana, una especie de vacaciones. Descubren que todo es culpa de un espíritu que concede a los humanos sus sueños para

convertirlos en pesadillas, y cómo concedió a Lamu el suyo: vivir con sus amigos. Pero ama a Lamu, y le concede a los demás sus sueños, creando incluso un harén para Ataru con tal de que le deje en paz, pero Ataru también quiere a Lamu... Logra desbaratar el sueño, y despertar a los demás, estando a punto de besar a Lamu... si no llega a ser porque los demás se interponen.

REMEMBER MY LOVE

Ha nacido una nueva princesita, todos están invitados al bautizo menos una anciana que vive en el bosque. Amargada, utiliza una bola de cristal para su hechizo: cuando la niñita sea mayor, su amor no será correspondido y perderá a su amado. Miles de años después, en una ciudad espacial, un chico encuentra la esfera... Ya en la actualidad, Lamu está algo enfadada porque Ataru no quiere salir con ella, hasta que ven que va a inagurarse un nuevo parque de atracciones, y decide que Ataru la llevará allí en su cita. El parque es muy extraño, aparentemente es muy divertido pero algo falla, Sakura está muy preocupada pero no sabe lo que es. Los chicos acuden al espectáculo de magia, donde Ataru es convertido en hipopótamo... La familia de Ataru está por desheredarle, pero Sakura les confirma que ha sido hechizado. Lamu sigue a Ruu, el mago, para que devuelva a Ataru su forma original, pero acaba en la casa de los espejos viéndose cuando era pequeña.

Lamu ha sido atrapada por Ruu, que quiere romper su relación con Ataru, secuestrándola para que él la olvide. Nadie sabe dónde está Lamu, pero su madre recuerda que alguien intentó hechizarla porque se perdió una invitación a su bautizo, así que visitan a la anciana que les explica que canceló el hechizo, pero por lo visto en la agencia se equivocaron... y está activado y poderoso como nunca.

Ruu le explica a Lamu que desde que encontró la esfera adquirió poderes, como viajar en el tiempo, y seguir la vida de Lamu, pero desde que conoció a Ataru su sonrisa se borró y quiere que vuelva. El tiempo pasa, Ataru no olvida a Lamu pero recibe ayuda del tutor de Ruu, que le dice que es posible recuperar a Lamu. Lahla revela a Ruu que es un descendiente de Lamu, y que en 300 años de extravío el hechizo se ha hecho muy poderoso, pero Lamu y Ataru quedan atrapados por el poder del conjuro, que los intenta separar, aunque ellos no lo permiten. El mundo de Ruu es destruido y las cosas quedan como antes de que interfiriera.

LUM THE FOREVER

Ésta es una película de lo más extraña, mucho más que las anteriores. Y ya es decir, porque la verdad es que los temas en *Urusei Yatsura* rozan el absurdo la mayor parte de las ocasiones. Megane y los demás están rodando una película con la ayuda y el capital de Mendo, pero durante el rodaje destrozan un cerezo milenario de la familia Mendo que según la leyenda retenía a unos espíritus malignos. Lamu, que cómo no era la protagonista del film, va perdiendo poder, como la capacidad de volar, la de electrocutar e incluso sus cuernecitos, hasta que logran -más o menos- que todo vuelva a la relativa normalidad. Era una película muy rarita.

URUSEI YATSURA KANKETU-HEN

Lamu tiene un extraño sueño, se ve a sí misma con seis años de edad jugando en su planeta natal cuando una espesa niebla la rodea y le pregunta si vive en la casa de la colina. Al ser la respuesta afirmativa, la niebla le dice que vendrá a buscarla cuando sea mayor... Lamu intenta contarle su sueño a Ataru, pero éste no le hace el más mínimo caso, como siempre. Lamu recibe una llamada de su padre

diciéndole que el cuerpo de su bisabuelo, que había sido conservado, ha sido encontrado y quiere verla, así que Lamu parte inmediatamente a su planeta. Sakura y Cherry advierten a Ataru que vigile a Lamu, porque pronto irá a parar a la Oscuridad: Ataru recuerda el sueño de Lamu pero cuando intenta advertirla ya se ha ido.

Cuando el bisabuelo de Lamu ve que es una chica casi le da un ataque, aunque como está un poco senil no se acuerda

de por qué está tan nervioso, hasta que la niebla del sueño de Lamu reaparece: resulta que cuando era joven estaba muriéndose de hambre en uno de sus viajes y perdió contra un hombre de niebla, que ganó el derecho de casarse con su hija, ya que no tenía ninguna. La niebla, enfadada, dijo que se casaría con la primera niña que naciera en la familia.

Rupa, el biznieto de la niebla intenta llevarse a su prometida, pero primero la confunde con Sakura, pero en cuanto ve a Lamu le coloca un anillo en el dedo, un anillo que no puede sacarse. Además, es un anillo especial, hace que el crecimiento de los cuernos de Lamu se acelere y quede indefensa hasta que crezcan los definitivos.

Rupa rapta a Lamu aprovechando su indefensión, y Ataru organiza una partida de rescate que pronto cae en las garras de Rupa excepto Ataru, que se alía con la que iba a ser la esposa de Rupa.

Éste logra meter a Lamu en su traje de novia e intenta casarse con ella, pero la llegada de su ex y de Ataru, sus peleas y el ataque destructor de Mendo desbaratan la boda. Durante el derrumbe de la iglesia Ataru y Lamu caen desde el tejado, pero entre los nervios y el crecimiento de sus cuernos Lamu recupera sus poderes y logran salvarse, pero Lamu y Ataru están tan enfadados que ella se queda con Rupa.

En la Tierra unas setas procedentes del planeta de Rupa crecen tanto que devoran la ciudad, y Lamu sólo promete ayudarles si Ataru le dice que la quiere.... cosa que jamás hará. Así que lo hacen formal: Ataru tiene 10 días para atraparla y Rupa hará desaparecer las setas. Si no lo hace, la Tierra desaparecerá. Seis días después Ataru no logra coger a Lamu, y comunican al grupo que si Ataru no le dice que la ama, borrará sus memorias: Ataru está tan furioso que le pide que lo haga. Mientras tanto, Rupa y su ex-novia se reconcilian y emprenden sus planes de boda.

Ataru es incapaz de atrapar a Lamu, y en el último momento le dice que jamás la olvidará: para Lamu eso es suficiente.

ITSUDATTE MY DARLING

Ataru es raptado por Lupica, una princesa espacial que buscaba al tipo más inútil de la galaxia para casarse con él. Lamu organiza la ya típica partida de rescate mientras a Ataru le explican que la princesa debe casarse antes de su decimoctavo aniversario, pero por lo que se puede ver parece sentirse atraída por el repartidor de... tofu. Lupica y sus sirvientes dirigen a Ataru hasta un altar escondido en un laberinto: al ser Ataru el tipo más inútil, es el único capaz de conseguir la poción del amor eterno, pero intentan dejarlo allí para que muera cuando el templo se derrumba, aunque Ataru se las arregla para escapar... y llevarse la poción consigo para "divertirse".

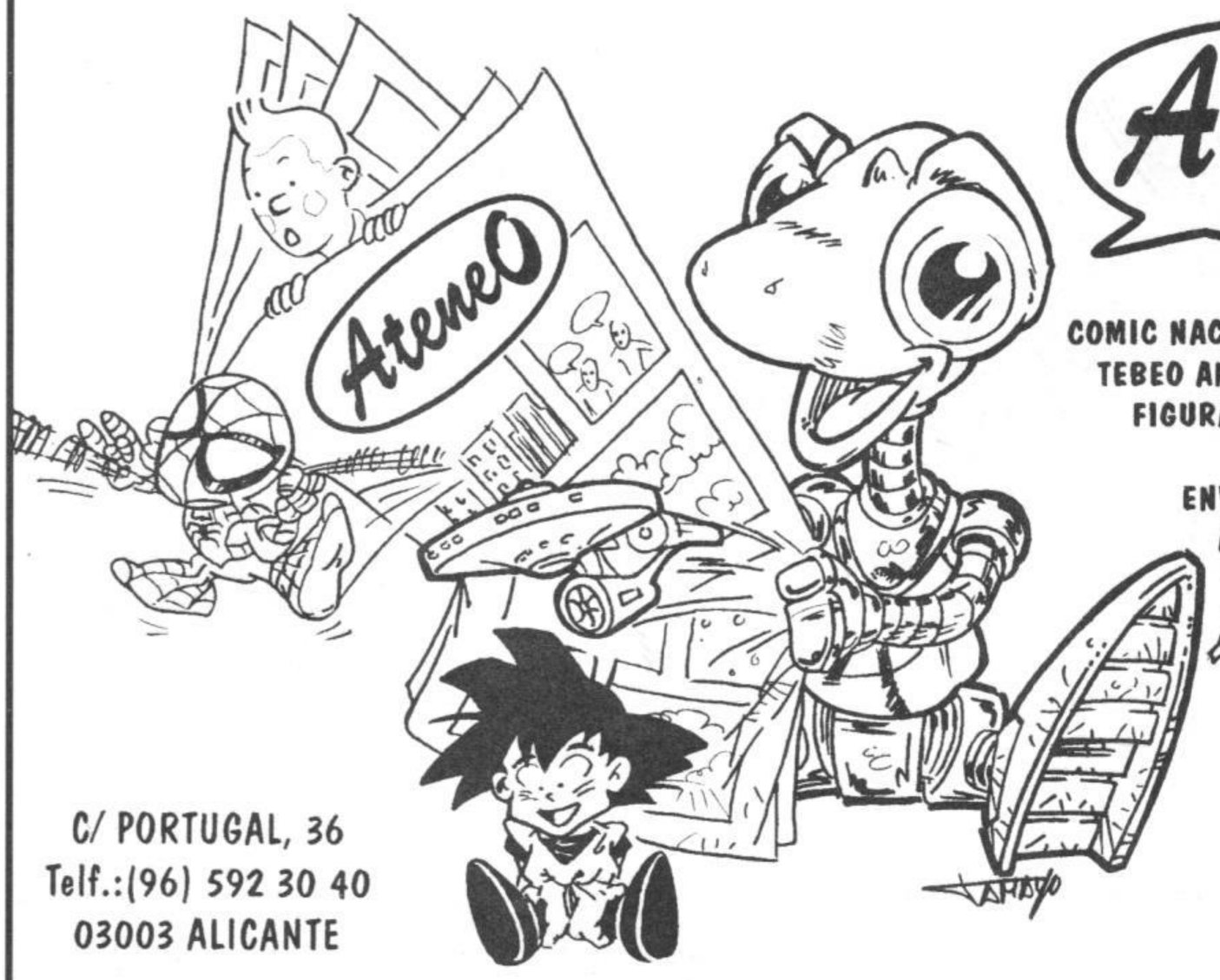
Ataru escapa de Lamu para usar la poción pero accidentalmente acaba en la compra de su madre, así que cuando Mendo intenta quitársela se salva. Pero la señora Moroboshi la descubre y Lamu la reconoce... Cuando Lupica viene en busca de la poción la dirige al río, pero en casa Lamu le ofrece un vaso de zumo... exacto, con la poción. Ataru se niega a mirarla porque lo que más le gusta es perseguir chicas, pero sin querer mira a Lupica cuando entra... Ésta se deshace del enamorado Ataru y se lleva lo que cree que es la poción, nada más que un truco, y Lamu debe electrizar a Ataru para que no la persiga, y destruye la poción mágica.

Lupica utiliza la poción con Ryo, el repartidor de tofu, pero al ver que no tiene efecto casi se muere del disgusto, pero se va sin saber que él también la ama. El único modo de curar a Ataru es una segunda dosis de la poción, pero como fue destruida hay que usar la flor original. Lupica también intenta conseguir más poción, pero no hace caso a Benten que le sugiere que le confiese sus sentimientos a Ryo. Hay una curiosa batalla entre Lupica, Lamu, Ryo y Ataru que cura al inútil protagonista y hace que Lupica y Ryo decidan casarse.

PARA SABER MAS

Tomobiki-cho: The Urusei Yatsura site
http://www.tomobiki.com/

Si queréis más información sobre la serie, sus cosas, sinopsis del manga, del anime, o alguna cosa relacionada debéis pasaros por esta página.



AteneO
COMIC • ROL

COMIC NACIONAL Y DE IMPORTACIÓN
TEBEO ANTIGUO, JUEGOS DE ROL
FIGURAS DE TODAS MARCAS
WARGAMES
ENVIOS POR CORREO
A TODA ESPAÑA

MAGIC

C/ PORTUGAL, 36
Telf.:(96) 592 30 40
03003 ALICANTE

CD'S Y CASSETTES MUSICALES

FIGURAS

CARDS

VIDEOS

ART BOOKS

BARAJAS

LLAVEROS

POSTERS

PUZZLES

HUCHAS

CAMISETAS

GRAN POSTERS DE TELA

MANGAS

PEGATINAS

ALBUMS

SD´S

VIDEOJUEGOS

RELOJES

KITS Y MAQUETAS

MATERIAL ESCOLAR

PC - CD ROM JUEGOS

VENTA POR CORREO MUNDIAL
IMPORTACION DE NOVEDADES

República Argentina, 47 08304 Mataró (Barcelona)
Apartado De Correos 154 08300 Mataró (Barcelona)
Mvl: 610 300 333 Tlf: 93 790 70 41 Fax: 93 796 17 87

VENTA POR CORREO MUNDIAL
SOLICITA NUESTRO CATALOGO GRATUITO POR CARTA, TELEFONO O FAX

MOSHI MOSHI

Si el efecto 2000 lo permite intentaremos contestar el aluvión de cartas que nos han llegado estos meses. Hemos estado un poquito ocupados con el libro de *Sailor Moon* a color que hemos hecho, que ha quedado muy mono pero nos ha retrasado un poco, y entre eso y la resaca navideña... aquí estamos.

A todos los que nos pedís una suscripción a la revista os digo que tengáis un poquito de paciencia, he pasado la petición a las altas esferas -o sea, a los jefes-, y tal vez el próximo número os pueda decir algo... Mientras tanto, dejo los rollos y voy a lo mío, que es responder cartas.

Rubén García (Vilanova i la Geltrú)

¡¡AGHHH!! ¡¡Alguien que conoce *Sandybel!!* Por fin, empezaba a creer que alucinaba... Increíble, Rubén ha encontrado a mi querida Sandybel en el Día a 350 pesetas... qué dura es la vida. Saludos para las generosas amigas de Rubén, Noelia y Ana... o Anu. Chico, qué letra ^_^.

Sí, exacto, ella iba montada en su San Bernardo y el tipo que le gustaba viajaba en un coche volador. A veces me pregunto qué debían tomar los directores de openings para esas escenas tan psicodélicas...

Pues muchas gracias por demostrar que no estoy loca -se agradece- y ya sabéis, otakus varios, hay que estar atentos a cualquier oportunidad para hacerse con anime nostálgico... Muchas gracias. ^_^

J.J. Kamichi (Valladolid)

Aquí tenemos un fan de una de las antiguas series de anime de Tele 5, en concreto una centrada en la gimnasta rítmica. Aquí la chica se llamaba Valentina, estaba decidida a ser una gran gimnasta y estaba enamorada de otro gimnasta y a la vez era el objeto de deseo de su vecino, un famoso cantante de rock con seguidoras por decenas. Yo también recuerdo la serie, la verdad es que era de las que me gustaban. He buscado un poquito de información y sí, la serie se emitió en el 86 por eso de las Olimpiadas de Seoul para hacer país, la serie era de Tatsunoko y sí tiene manga, se titula *Hikari no densetsu - La leyenda de Hikaru-*, y así se llamaba la protagonista. El manga se editó en la revista *Margaret*, la misma que reseñamos este mes, y la autora es, efectivamente, Izumi Asou. La editorial es Shueisha, y sabiendo la colección -*Margaret*-, tal vez te sea más sencillo hacerte con algún tomo. Tienes un par de opciones para conseguir este manga, ponerte en contacto con alguna de las tiendas españolas de venta por correo y que te

Dan

Marta Gimeno

PEN PALS

Chica otaku busca amigos -otakus, se entiende-, para cartearse y esas cosas. No le hagáis un feo y poneros manos a la obra.

Sakura
Murcia 84 2ºB
04004- Almería

Sandra, una otaku que cree a los que le dicen que tiene 17 años, desea cartearse con gente a quien también le guste Katsura, Clamp, Asamiya, Gosho Aoyama, Tezuka y el manga en general, vamos.

Sandra Marcos
Reial 50 3º 2ª
43004- Tarragona

Otro otaku dispuesto a contestar cuantas cartas le mandéis, así que no le hagáis esperar...

Antonio Vera
Leñadores 17
Puerto del Real
11510- Cádiz

Una desesperada otaku que busca más otakus para hablar y tal. Como datoos diré que le gusta Kenshin... Como a todas, hija, como a todas...

Ana Torres
Félix Rodríguez de la Fuente 17 2º 1ª
28110 Algete
Madrid

Aquí un otaku que acaba de descubrir que no está solo y que la verdad está ahí fuera...

Israel Verona
Santiago Ascanio Montemayor 12 2º D
35200 Telde
Gran Canaria

Nobuko es una chica que le gusta el manga, la gente, no se corta un pelo y tiene más o menos mi mismo gusto en cuestión de hombres ^_^ No está buscando a Jack´s pero sí amigos con los que cartearse y tener amistad. Ánimos y escribidle.

Nobuko Niizaki/Ingrid Mesado
Apartado 4078
08080 Barcelona

Dan se queja de que la última vez pusimos mal su dirección, a ver si ahora acertamos. Por cierto, si eres Mari Sabater, quiere ponerse en contacto contigo...

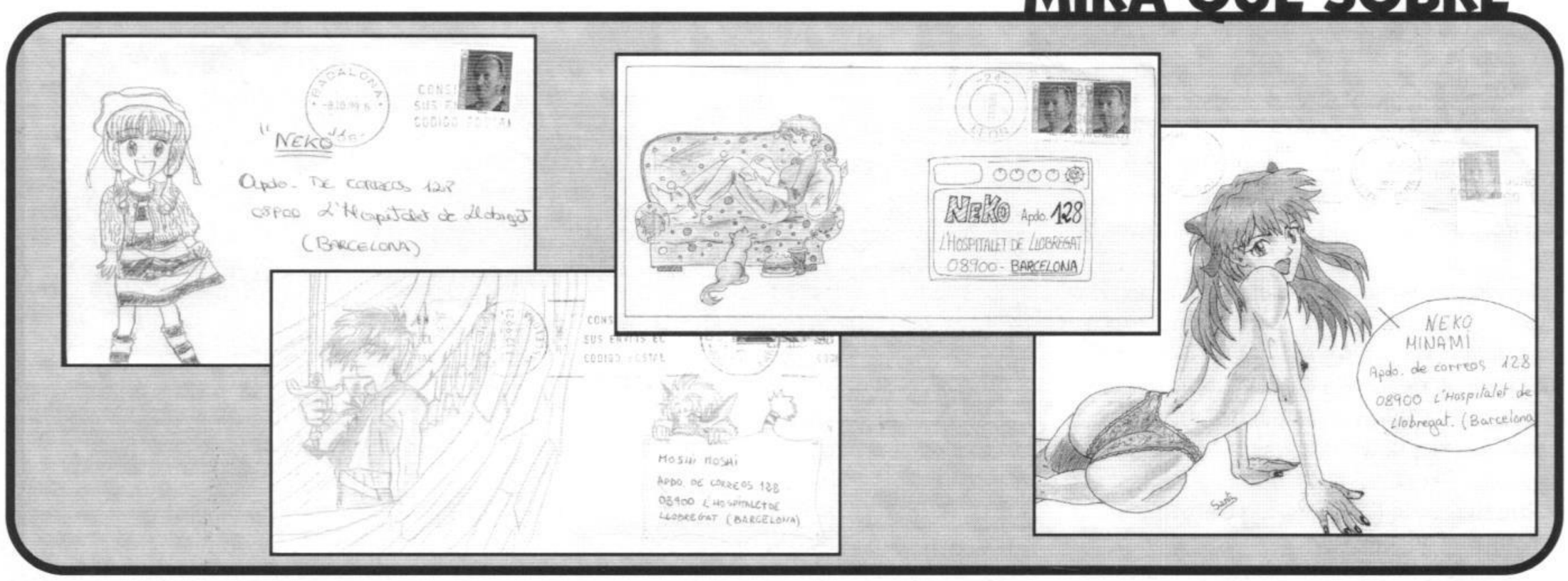
Dan
San Jerónimo 1, 4º A
48950 Erandio
Vizcaya

Una otaku deseosa de nuevas amistades que promete contestar, así que no le hagáis un feo:

Carmen
San Millán 25 4º 1ª
29013- Málaga

EL MERCADILLO
Abrimos nueva sección para todos aquellos que tengan alguna cosilla, ya sea manga, anime o merchandising del que se quiera deshacer. Pues bien, nos enviáis una cartita con el material y vuestra dirección, y si alguien se interesa que se ponga en contacto con vosotros, ¿OK?
Mai nos ofrece unas cuantas cositas, como un reloj pulsera de *Sailor Moon* que vende por 200 pesetas, la primera serie de *Ranma* en libro a 600 pesetas, dos capítulos de la ova manga de *Ranma* por 300 pesetas, los tres primeros números de *Magic Knight Rayearth 2* a 400 pesetas cada uno, el tomo número 6 de *Sailor Moon* a 700 pesetas y la guía de la misma serie *Las chicas son guerreras* a 700. Su dirección es Mai Sabater, Avenida de Murcia 66 30110 Cabezo de Torres, Murcia. Y si algún otaku "agosarat" quiere tener una amiga, ya sabéis, tenéis su dirección para algo.

MIRA QUE SOBRE



lo puedan traer de Japón, si es que está en stock -normalmente sí-, o sino probar en Francia, donde la serie se emitió bajo el título de *Cynthia ou le rythme* de la vie, y donde recuerdo haber visto el manga en una tienda llamada *Atomic club*, que curiosamente tiene web, http://www.atomicclub.com, situada en la rue Trousseau 17, 75011 de París. Es una tienda que realmente vale la pena, a muy buen precio y donde tenían este manga en la vitrina, una de las primeras ediciones. De las otras series que me preguntas aún no he encontrado nada definitivo... veré qué puedo hacer.

Santi (Reus, Tarragona)

Santi

Un otaku emocionado porque le publicamos los dibujos... hombre, ¿tú sabes lo que es un aguinaldo? Es brooma... No, Minami no es mi verdadero nombre, para cada día uso otro, pero escogí este seudónimo por la Minami de *Touch*, que aquí se llamó Bárbara. Lo cierto es que Akane y Mihoshi también me gustaban mucho, pero no pudo ser...

Mario Sancho

Los mangakas usan casi de todo para dibujar, Mikimoto usa acuarela, a Shirow le ha dado por el ordenador, otros tinta... El caso es que uses algo con lo que te sientas cómodo y con lo que puedas trabajar sin problemas. Mi pasión por Sadamoto y una treintena de otros mangakas es personal ^_^ Reconozco que Katsura también es bueno, como ilustrador es genial... si dejara de dibujar sólo chicas. Shirow también es bueno, pero muy caótico y abigarrado para mi gusto, me gusta tardar menos de dos días en leer un manga. Vale, Sadamoto dibujará pocos fondos y sus personajes serán estilizados, pero me encanta el shojo y claro... Será por eso. También me gusta Tezuka y no lo puedo comparar con los mangakas actuales... Es que soy algo rarita con esto de mis gustos, cambian a la misma velocidad que mi personalidad. :)

Oh, el tema de que el manga es caro... Pues sí, pero chico, todo es relativo. No

RAFAGAS

WT, de Madrid, nos hace una serie de preguntas. A estas alturas creo que continuar *La espada del inmortal* es una utopía, si te gusta ese manga te recomendaría la edición americana. *Fushigi Yuugi* no sé si será publicado en España, con los hábitos de lectura de los otakus los 18 tomos que componen la serie y sin el apoyo de la serie de televisión lo veo un poco crudo como no cambien las cosas. Que ojalá, oye. Un tankoubon no es más que un tomo japonés de los de toda la vida, solo que nosotros usamos ese término para las críticas de mangas inéditos en España. Si, existe otro tomo de historias cortas de la Takahashi titulado *Senmu no inu* que comentamos hace un par de números bastante interesante. Que no hayas podido ver *Escaflowne* no quiere decir que seas un hereje, chico, sólo que como la mayoría debes estirar el dinero y elegir... Un beso, majete.

Sakura, de Almería, me envía una carta llena de dibujitos monísimos y algunas preguntitas para llenar ^_^. Veamos, de momento no hay noticias ni del manga ni del anime de *Fushigi Yuugi*, aunque sé que alguien se está planteando seriamente algo de Watase, tal vez alguna de sus historias cortas. Manga Film comentó hace tiempo que se estaba planteando la película de *X*, de momento nada pero quizá algún día nos den alguna sorpresa. Lo de los Salones en Barcelona creo que es porque aquí siempre ha habido más movimiento, pero por lo visto ahora empiezan a hacerse más actividades en otros lugares... Sí, Megumi Hayashibara aparte de seiyuu -dobladora-, es cantante y acaba de sacar nuevo disco... ^_^ Un beso, pero Van es mío.

Dan, de algún lugar de España, creo, me hace algunas preguntillas más. Sí, el *Shin* de Kenshin y Shinta es el mismo, pero el Ta de Shinta... Suele usarse mucho en nombre de chico -Yota, por ejemplo-, pero significa gordo, profundo... Podría decirse que Shinta es corazón profundo, pero este Ta también se usa en tachi, un tipo de espada, o tachitori, quien ayuda a un samurai a hacerse el *seppuku*... También puede ser que no signifique nada, sólo porque quedaba bonito. El nombre de Battosai viene del estilo que Kenshin usaba para desenvainar la espada, que por lo visto hay dos o tres. Respecto al significado de otros nombres de Ruroni Kenshin, Kaoru significa fragante, Yahiko aumentar el eco ^_^, Misao fidelidad, honor, y Sanosuke es la unión del kanji de izquierda, esto y ayuda.. Creo que era porque quedaba bonito ^_^ Ah, y rectifico, tu e-mail es bk_dan@hotmail.com.

Gerard Aranda, de El Vendrell, me ofrece.. un intercambio cultural, mal pensados ^_^ A ver, no me parece mal anunciar que en tal o cual sitio se pueden conseguir copias de fansub, cintas inéditas con subtítulos en castellano.

LA TIRA DE LECTORES

Santi

Mario Órtiz

Oh, no te ha gustado la portada de Shin-chan... Al menos era llamativa, ¿no? Estamos intentando desmarcarnos un poco del resto de portadas de las revistas del mundillo... y creo que lo conseguimos. Espera que la del 57 y 58 te hayan gustado más, lo que más nos gusta es variar e intentar desmarcarnos. Un beso.

Liz Caballero (Murcia)

Vaya, vaya, pero si es una de las Lina que aparecían en las fotos de nuestro artículo del Salón... Vaya si os recuerdo, nada más llegar a la Farga había un grupito de Slayers y fue una de las primeras fotos que hicimos... ^_^ Me alegro de que te hiciera ilusión salir en la revista, ahora lo haces en el correo :) ¿Dónde había muñequitas de Lina Inverse? Creo que no vi ninguna, aunque quedé prendada de los carísimos peluches de Pocket Monsters, que costaban lo suyo... Por cierto, Mari Sabater, parece que has causado furor, por lo visto Liz también estudia en la escuela de artes de Murcia y le gustaría conocerte.. Podríamos organizar un encuentro ^_^

Liz F. Caballero

Si quieres hacerte con mangas en francés puedes probar con tiendas del país o ir directamente a la fuente, ponerte en contacto con Atomic club - tienes la dirección más arriba. No es mala idea, algún día volveremos a poner la sección de tiendas de todo el mundo para conseguir material de otros países... Un besito, y a ver de qué te disfrazas el año que viene ^_^

lo estoy defendiendo, daría lo que fuera porque el manga fuera más barato porque seguro que se enganchaba más gente, pero mira, ir de marcha es caro, la ropa medianamente mona también y qué narices, los libros, la música o los DVD son caros... Deberíamos ser todos ricos.

Vamos, sin ir más lejos yo soy una fan de los fansubs, ahora mismo estoy esperando un jugoso pedido de Estados Unidos... La verdad es que hay algunos desaprensivos que copian las cintas a precio de oro, pero bueno, hay que tener cuidado con ellos y al fin y al cabo, si las opciones son gastarte una pasta o no tener tu película preferida... creo que todos haríamos lo mismo. ^_^ Y a ver si sigues escribiendo....

Marina, no Marino -perdona :)-, quiere saber cómo se transcribiría Míriam... pues sería Miriamu, porque en japonés la u casi no suena. Si eres fans de *Slayers* sólo podrás encontrar el cómic book de Planeta y algo de merchandising en las tiendas, no creo que de momento editen las películas en español, gomen. Si quieres saber más cosas de *Sailor Moon* dentro de nada tendrás un libro de *Neko* en color la mar de majo con todas las reseñas de las películas... En España no han editado nada más, pero hay tres películas más...

Rocío, de Madrid, pregunta por un club de *Marmalade Boy*... hay uno oficial, puedes escribirles a Club oficial de La familia crece, Arait Multimedia, calle Estudio 25, Aravaca 28023, Madrid, y seguro que ellos te envían la información necesaria para entrar en el club.

Antonio Vera

Israel, de Gran Canaria, quiere saber si *Flame of Recca*, *Ozn* y *Hyper Police* continuarán... creo que no. Y *Ranma* sigue en suspenso. DR ha publicado un *Fanhunter* de lo más cachondo, hazte con él pero ya. No hay femenino de otaku, otaky es un... apelativo cariñoso. Si quieres aprender japonés puedes intentarlo con alguna gramática o libro básico si de veras no encuentras a nadie que te dé clase u otro método... Si alguien lo sabe, o quiere tener un amigo otaku, su dirección está en los Penpals. Un saludo y bienvenido al mundillo ^_^

Raúl, de Cádiz -creo-, pues sí, *Mononoke* ya se ha estrenado en USA, y parece que no va del todo mal... para ser anime y no *Pocket Monsters*. Se supone que sí acabará en España, pero la fecha aún es un misterio.

NO ESTAMOS SOLOS

Eso, eso, si queréis que os reseñemos vuestro fanzine lo mejor que podéis hacer es hacernos llegar una copia y os daremos publicidad con mucho gusto...

KIBAGAMI

40 págs., b/n,. 250 ptas gastos de envío incluídos. Dirección de contacto club de amigos del manganime de León, ctra La Magdalena 9 24640 La Robla, León.

En este primer número nos hablan un poco de algunos aspectos de la cultura japonesa, como los tatami, la decoración de las casas japonesas, biombos, lámparas de papel de arroz... Muy mono y algo que no suele incluirse en los fanzines, ya era hora. Además, dos fanfics de *Marmalade Boy* y otro de *Slayers*, ilustraciones varias, y en general un fanzine curioso. La maquetación es sencilla pero el resultado es bueno y original.

Liz F. Caballero

Daniel Membrives (Barcelona)

Uy, un descontento con *Evangelion* y aspirante a otaku... En mi opinión que una serie sea la más vendida, la más popular y un bombazo no quiere decir que le tenga que gustar a todo el mundo, a mí *Evangelion* me gustó pero no tengo ganas de volver a verla, en cambio hay otras series que sí... Por esa regla, todos deberíamos adorar *Médico de la familia* y *Manos a la obra*, y a mí personalmente no me gustan. Cada loco con su tema, cada cual tiene sus gustos, quizá la serie no acabó de calarte o no te llegó en el momento adecuado, pero hombre, de ahí a jurar no comprar más anime... Me alegro de que decidieras probar de nuevo y de que *Escaflowne* te levantara los ánimos -me hubiera alegrado si hubiera sido cualquier otra serie :). Personalmente me gusta mucho, pero en este trabajo he visto muchas cosas que me han decepcionado, no te puede gustar todo...

No creo que lo del manga sea una moda pasajera, los hay que llevamos varios años en el mundillo. Cierto que hay gente que con el tiempo pasa y deja el manga, pero eso ocurre con todo... No creo que el manga desaparezca. Si quieres que te recomiende algún CD, la banda sonora de *Mononoke Hime* está muy bien, y cómo no la de *Turn A Gundam*, que reseñamos en los Ongaku Files y es de Yoko Kanno, compositora de *Macross Plus* y *Escaflowne*. No te la pierdas, es genial. Y eso va para todos... Un beso para ti y otro para tu hermana fanática del manga... ^_^

Miriam Pallàs

Creo que este mes ya he usado todo el espacio que me dan... Bien, como siempre me he quedado corta, pero satisfecha ^_^ Seguid enviándome dibujos, tiras y fanzines, y sobre todo, esas adorables cartas con dibujitos o mejor, ilustraciones de Van... Es increíble la cantidad de fans que están saliendo de debajo de las piedras :) Un besito a todos los lectores y lectoras de este caótico *Moshi Moshi* y ¡¡feliz milenio!! Aunque claro, soy de las que cree que empieza el año que viene... ^_^

Besitos, besitos

Minami

LA TIRA DE LECTORES

MAC

PC

LINUX

Cyber.Portico.bcn

Punto de Venta
Autorizado APPLE

DISEÑOS WEB

REDES

CONSUMIBLES

SERVICIO TECNICO

ENTREGAS A DOMICILIO

PERIFERICOS

SOLUCIONES A MEDIDA

Cyber.Portico.bcn

c/ Pallars, 312 08005-BCN

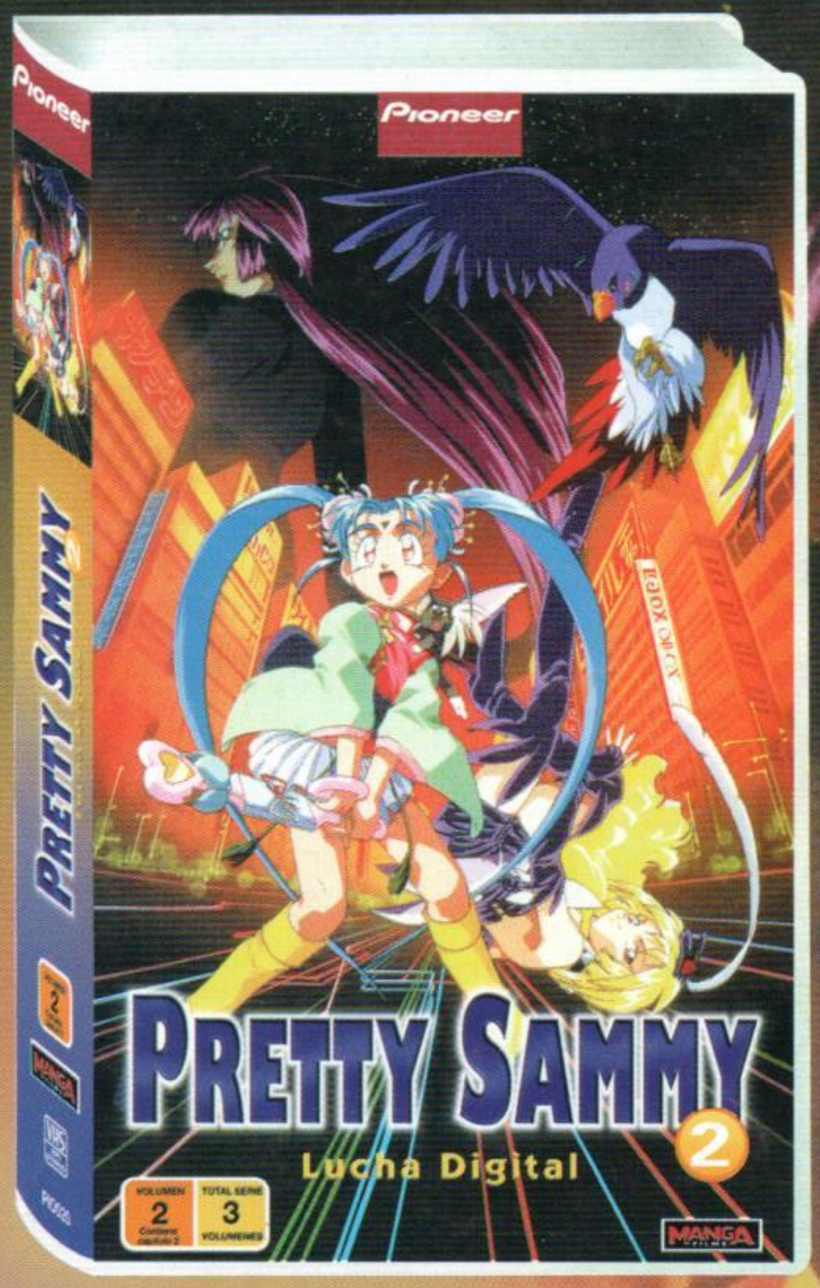
Tel. 93 307 1600 Fax. 307 1055
93 303 3169

cyber@poblenou.com

Pioneer

La marca del anime.

Tienes mucho que ver...



PRETTY SAMMY 2

Lucha Digital

A la venta a partir del 19 de Enero

El poder de la cibernética visto por uno de los creadores de LENSMAN.

Sammy deberá salvar a los usuarios de internet de la tiranía de Biff.

LAMU

LA PEQUEÑA EXTRATERRESTRE

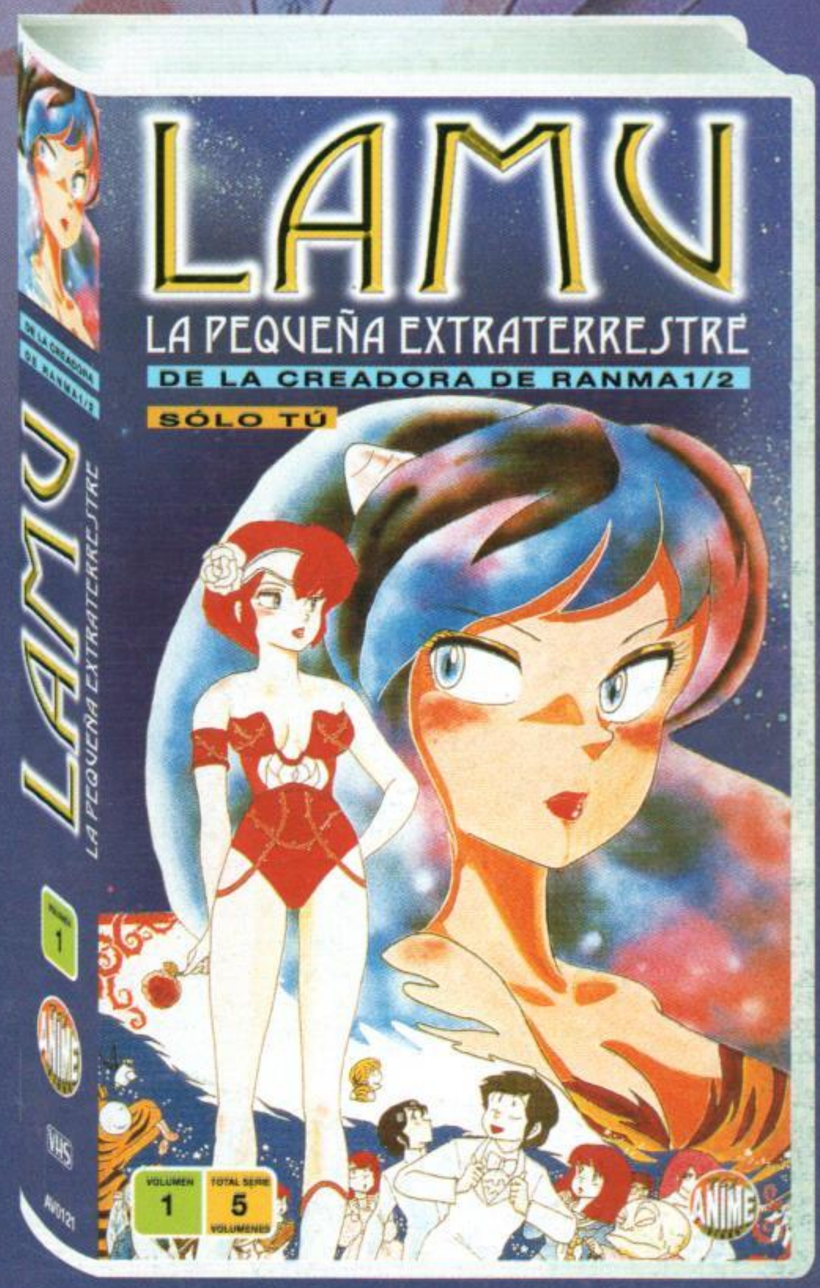
DE LA CREADORA DE RANMA1/2

A la venta a partir del 19 de Enero

La serie más divertida de Rumiko Takahashi.

Las nuevas aventuras de la creadora de Ranma 1/2.

Valdeman / Original & Copia



PIONEER es una marca distribuida por MANGA FILMS S.L. • ANIME VIDEO es una marca de MANGA FILMS S.L.
Balmes, 243 ático • 08006 BARCELONA • Tel. 93 238 40 30 • Fax 93 238 40 33 • http: //www.mangafilms.es
E-mail: manga@mangafilms.es